

VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº32
EDGE®
TOKYO GAME SHOW
HABLAMOS CON LOS CREADORES
DE MADWORLD Y EL PRODUCTOR
DE SONIC UNLEASHED
DEUX EX
EIDOS MONTREAL
RESUCITA EL RPG MÁS DIFÍCIL
DE CLASIFICAR
FABLE II®
La gran aventura, vuelve
ESPAÑA 3,90€
GLOBUS
00032
8 413042 500971
PORTUGAL 4€ ALEMANIA 9,30€
AUSTRIA 8€ BÉLGICA 6,90€
SUIZA 12,90FR
LO MÁS PRINCE OF PERSIA BAYONETTA YAKUZA 3 RESIDENT EVIL 5 DAMNATION THE AGENCY
NUEVO FALLOUT 3 MIRROR'S EDGE GEARS OF WAR 2 FAR CRY 2 DEAD SPACE TOMB RAIDER: UNDERWORLD





Las consolas se han impuesto, nos puede gustar más o menos, pero es un hecho que tras el último salto generacional, éstas se han impuesto más claramente que nunca al PC, y eso que el ordenador sirve para muchas más cosas que para jugar. Además, todos tenemos muy claro que es mucho más fácil "tener" juegos, y que incluso los que compremos nos resultarán mucho más baratos. Esto sucede por el claro apego que los usuarios tienen a los mandos de las videoconsolas, al estilo de juego y también a la facilidad de uso. Además, un PC hay que tenerlo en permanente actualización, el mío está casi desarmado para poner una nueva tarjeta de vídeo, más memoria o un disco duro; y no siempre logro que los juegos funcionen a la perfección. Por no hablar de la conexión a la tele y al equipo de música para verlos y escucharlos a lo grande. En resumen, el paso a la PS3 y a la 360 no ha supuesto sino la confirmación clara de que todos prefieren las consolas a los PCs, especialmente en nuestro país.

Pero lo importante son los juegos y seguir disfrutando de ellos. En este número puedes acercarte a lo que algunos de ellos serán y a lo que muchos prometen gracias a nuestras exigentes valoraciones. Entre las reviews destacan *Gears of War II, Fable II* y el espectacular *Mirror's Edge,* pero también hemos analizado *Dead Space, Far Cry 2* y *Fracture,* entre otros. Esta claro: por las fechas en las que estamos y la concentración de lanzamientos estoy seguro que apasionarán a muchos de nuestros lectores.

Disfruta de esta nueva entrega de tu revista favorita, te aseguro que la hacemos todos los meses con ganas y con esfuerzo para que en nuestro mercado pueda existir la mejor referencia en videojuegos.

AITOR URRACA, DIRECTOR.





EDGE

Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactores: **Miriam Llano**
mllano@globuscom.es
Alejandro Pascual
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Tonio L. Alarcón, Luis García Navarro, Ramón Méndez, Carlos González, David Caballero, Mario Fernández, Omar Álvarez, Sara Borondo y Francisco Alberto Serrano Acosta.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Julia Muñoz**
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Movil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Montse Busqué
mbusque@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
www.globuscom.es
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 4/09 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 32

Este mes











Todos los meses



SUMARIO

CONTINUACIÓN

Lo más

Nuevo

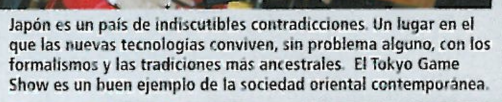


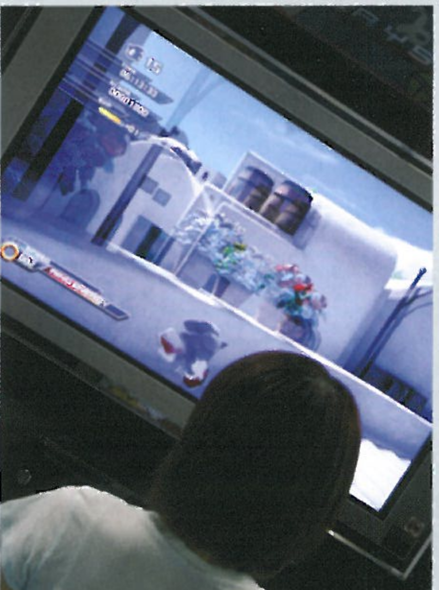









Japón es un país de indiscutibles contradicciones. Un lugar en el que las nuevas tecnologías conviven, sin problema alguno, con los formalismos y las tradiciones más ancestrales. El Tokyo Game Show es un buen ejemplo de la sociedad oriental contemporánea.




EVENTO

Big in Japan

El Tokyo Game Show 2008 difumina la línea entre los dos grandes mercados mundiales



Tras reinventarse a sí misma como Third Party, Sega parece haber encontrado, por fin, su lugar. Las producciones han mejorado e incluso se permitió el lujo de sorprender con acuerdos de publicación para títulos como Let´s Tap o Madworld.

Tokyo es una de las pocas ciudades del mundo dónde puedes sentirte desorientado, incomprendido y fuera de lugar, y es esto precisamente lo que describe el mayor de los encantos de la urbe. Tradición y futuro se funden en la ciudad de neón que duerme más bien poco, aspecto que reflejaba muy bien la película *Lost in Translation,* de Sofia Coppola. No muy lejos de allí, en un pequeño pueblo de las afueras llamado Chiba, se celebra el Tokyo Game Show, feria mítica y estandarte oriental del ocio electrónico. De la mano de Sega, EDGE España acudió al famoso evento, haciendo previamente una parada en Osaka para conocer las oficinas de Platium Games y probar dos de los títulos más esperados del momento: *Madworld* y *Bayonetta.* Ya que nuestra anfitriona fue la propia Sega, es lógico comentar la tremenda capacidad de síntesis y representación inherente a los juegos de la compañía: *Shenmue, Jet Set Radio* y *Yakuza,* tres títulos que paradójicamente se presentan como guías sensacionales de las maneras, la cultura y el ritmo de la sociedad japonesa contemporánea. Volviendo al Tokyo Game Show, la pasada edición nos regaló un buen flujo de información, aunque por desgracia se hicieron evidentes motivos como el, cada vez menor, número de visitantes y de ideas revolucionarias. Las conferencias se sucedieron de manera casi aleatoria, solapándose unas con otras y los stands de Microsoft y Sony –Nintendo no acude al TGS desde hace varios años– se concentraban más en construir catálogo que en enseñar desarrollos realmente novedosos. Llega a ser preocupante la falta evidente de originalidad. Demasiadas secuelas, precuelas, crossovers y spin-offs: algunos de los desarrollos más llamativos lucían un número superior a 3 al lado de su nombre. Es el caso de *Tekken 6,* saga que a pesar de tratarse de una de las más queridas por el público, parece haber perdido el rumbo del éxito y, para colmo, se intuye una cierta sensación de estancamiento. Tampoco se libra *Resident Evil 5*, que aunque sí que mejora su aspecto gráfico y la sensación de tensión, innova más bien poco con respecto a *RE:4;* de hecho, su sistema de control es prácticamente idéntico (como novedad se mostró el juego cooperativo offline a pantalla partida). *Silent Hill: Homecoming* empieza a notar el peso de los años y sus diseños parecen, cada vez más, resobados calcos de las pinturas de Francis Bacon e interpretaciones libres de las películas de David Lynch. Mejor acogida tuvieron los anuncios de *No More Heroes 2, Yakuza 3* y *Halo 3: Recon,* aunque lo único que se pudo ver fueron vídeos de corta duración que sirvieron para dejar volar la imaginación de los presentes. Indudablemente, el título con mejor recibimiento fue la versión para consolas de *Street Fighter IV* –está disponible en recreativas desde hace tiempo–, que más que adherirse al concepto de revolución, lo hace al de la evolución sobre pasos firmes y seguros. La saga queda renovada por unas visuales acordes y, a la vez, conserva el espíritu del clásico *Street Fighter 2.* Si a esto le sumamos la efectiva adaptación de *Dead Rising* para Wii y la esperada vuelta de *Bionic Commando,* sería fácil asegurar que Capcom ha tenido una presencia muy destacable en el TGS 2008.

Los stands de Sony y Microsoft -Nintendo no acude al TGS desde hace años- se concentraban más en construir catálogo, que en enseñar desarrollos realmente novedosos



Let´s Tap, lo nuevo de Yuji Naka, se erigió como uno de los desarrollos más innovadores y prometedores del panorama actual.



Hubo más títulos interesantes en el TGS, aunque ninguno de sus nombres nos suena ya desconcido. Hablamos de *Killzone 2,* cuya existencia está casi justificada por la plasticidad y potencia de sus imágenes, a pesar de su poco disimulada linealidad. Si consigue acercarse a la calidad del modo campaña de *Call of Duty 4,* puede que nos encontremos ante el juego que la consola de Sony lleva esperando tanto tiempo. Otros títulos que también tuvieron su momento fueron los nuevos *Castlevania* para Wii y DS, el excelente *Patapon 2, Way of the samurai 3, The Last Remnant* y *Quantum Theory,* la respuesta japonesa de Tecmo al éxito merecido de *Gears of War.*

Sólo consiguió sorprendernos un único desarrollo. La nueva propuesta de Yuji Naka –creador de Sonic– quien dejase Sega para fundar su propio estudio (Prope) y emprender una nueva etapa profesional. *Let's Tap* es un título revolucionario, antes incluso de su lanzamiento, que llega en una época en la que misteriosamente los videojuegos vienen acompañados de aparatosos periféricos, en muchas ocasiones casi inabarcables, como es el caso de *Rock Band* y *Guitar Hero World Tour.* Yuji Naka se convierte en visionario al proponer un título en el que el mando no es lo más necesario. Basta con colocar el wiimote sobre una superficie y dar pequeños golpes cercanos. En palabras del propio Naka "el wiimote esconde una tecnología muy avanzada en términos de sensibilidad. Si le das un mando a una persona de avanzada edad, no sabrá muy bien qué hacer con él. Pero si le pides que dé golpes sobre una caja, es muy posible que lo entienda."

Yuji Naka se convierte en visionario al proponer un título en el que el mando no es lo más necesario. Basta con poner el wiimote sobre una superficie y dar pequeños golpes cercanos.

A niveles más empresariales, fue en el pasado Tokyo Game Show donde se confirmó la union entre Tecmo y Koei. Por otro lado es muy palpable la estrategia de compañías occidentales, especialmente de Microsoft, en su empeño por acercarse a los mercados orientales, y esta vez parece que lo van a conseguir. Las ventas se han visto potenciadas en las últimas semanas, y factores como el acuerdo de publicación con Square Enix para los *Final Fantasy* o el lanzamiento de sagas que tradicionalmente estaban asociadas a Playstation –como puede ser *Tekken*–, auguran un futuro ciertamente esperanzador.





Madworld mostrará un tipo de violencia exagerada hasta los límites del humor. Es probable que sufra problemas con la censura en países como Alemania o Japón.





Atsushi Inaba y Shigenori Nishikawa

El talento de la experiencia

Atsushi Inaba y Shigenori Nishikawa han superado la época Capcom para emprender una nueva etapa creativa en Platinum Games.

¿De dónde surge el concepto estético de Madworld?

INABA: Primero investigamos sobre qué clase de efectos visuales era la gráfica de Wii capaz de realizar, pruebas sobre todo a nivel técnico. Luego investigamos sobre cómo expresar de manera simplificada todo lo que queríamos transmitir. La idea de la novela gráfica estuvo presente desde el primer momento, y leer cómics, como *Sin City,* fue una inspiración completamente necesaria. Es muy importante, sobre todo en Wii, conseguir un aspecto gráfico potente y expresivo, que pueda competir con las imágenes en HD de Xbox 360 y PS3.

El control convierte a la Wii en una máquina completamnte distinta de Xbox 360 y PS3, plataformas que en principio pueden parecer más adecuadas para un juego como *Madworld.* Creemos que hay un mercado que despertar.

Está claro que ultraviolencia es un pilar en *Madworld.* ¿Esperan tener problemas con la censura?

I: Estamos bastante preocupados. Para nosotros es más un concepto estético que una llamada de atención. Sega está trabajando muy duro con asociaciones y gobiernos para que pueda ser publicado sin ningún tipo de problema y sin cortes.

Aunque es cierto que se trata de un juego muy violento, la manera que tenemos de entender y mostrar esa violencia no es realista.

SHIGENORI NISHIKAWA: Es un tipo de violencia demasiado exagerada y, por tanto, resulta cómica y entretenida. Algunas de las muertes son completamente humorísticas. Todo el equipo participó aportando nuevas ideas, y al final se eligieron las que resultaban más graciosas y originales.

¿Cómo se estructurará el desarrollo de la aventura?

I: *Madworld* se sutenta en el sistema de puntuaciones. Se trata de superar las marcas alcanzadas por otros asesinos para poder enfrentarnos a ellos al final de cada nivel, a modo de *final bosses.* Lo conseguiremos haciendo combinaciones, muertes especiales...

S N: También habrá misiones secundarias especiales llamadas "Bloodbath Challenge" en las que tendremos un tiempo y una forma prefijada de eliminar a nuestros enemigos. Serán muy intensas y divertidas, además de fundamentales para conseguir luego buenas puntuaciones.

Por otro lado, nuestro personaje no evolucionará, las novedades vendrán dadas por los distintos tipos de muertes que podremos realizar usando el entorno, así como los movimientos finales.

I: También habrá eventos del tipo "agita el wiimote rápidamente", por ejemplo, cuando otro enemigo tiene otra motosierra como la nuestra y nos batimos en duelo con él.

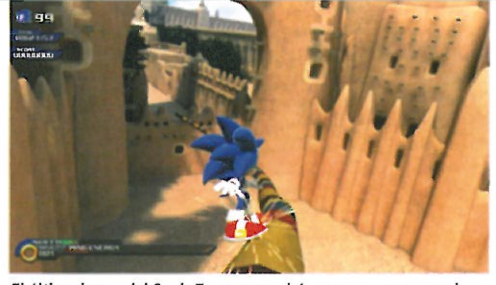
¿Qué les ha llevado a elegir una plataforma como Wii, de público supuestamente casual, para el lanzamiento de un título tan hardcore como *Madworld?*

I: Obviamente creemos que hay un mercado, y nuestra intención es despertarlo con Madworld. Para nosotros, la Wii no es sólo una consola de jugadores y juegos de tipo casual. También nos decantamos por esta plataforma al comprobar la libertad y las posibilidades tan variadas de control que nos ofrecía.

S N: Este tipo de control convierte a la Wii en una máquina completamnte distinta a Xbox 360 y a Play Station 3, plataformas que en principio pueden parecer las más adecuadas para un juego como *Madworld.*

I: Además, no es un secreto que la Wii es la consola más distribuida del mundo, y eso supone una gran oportunidad, que no podemos desaprovechar, para dar a conocer nuestro juego.







El último juego del Sonic Team supondrá una nueva era para la mascota de Sega o, al menos, así lo aseguran sus creadores. En principio, parecen haber tomado conciencia de su deteriorada situación y del resentimiento de los fans con títulos anteriores.



Akinori Nishiyama

La presión del héroe

Akinori Nishiyama, productor, busca mejorar el status de la mascota de Sega con el esperanzador *Sonic Unleashed*.

¿Cuál es el estado del Sonic Team y cómo se ve a sí mismo?
NISHIYAMA En Sega somos perfectamente conscientes de que *Sonic* no está pasando por una de sus mejores etapas. Esto se debe principalmente a que tenemos muchos títulos de *Sonic* y, por desgracia, no todos han alcanzado las cotas de calidad esperadas, bien sea por problemas con el lanzamiento, o de tipo económico. Hasta hace relativamente poco tiempo reinaba la confusión en el estudio y nadie sabía muy bien qué hacer con el personaje. Pero poco a poco vamos encontrando el camino a base de reunir ideas y conceptos jugables que funcionaron en los últimos títulos de *Sonic*. En el Sonic Team intentamos avanzar de manera lenta pero segura.

Hemos aprendido de errores pasados y también hemos prestado especial atención a las partes que funcionaban en títulos anteriores. Creo que *Sonic Unleashed* supondrá una nueva era para el personaje.

¿A qué se debe la inclusión del Sonic-lobo en *Unleashed*?
N: De nuevo me remito al cambio de planteamientos dentro del Sonic Team. Antes hubiésemos optado por diseñar nuevos personajes e intentar incluirlos en la historia, pero en esta ocasión queríamos hacer algo completamente distinto. Y fue entonces cuando se nos ocurrió la idea de "hacerle algo" a Sonic. Creemos que va a ser algo que gustará mucho a los fans y, además, ofrece otro tipo de jugabilidad, más pausada, que equilibra la balanza con las fases de velocidad de *Sonic*.

Aún no se ha lanzado *Sonic Unleashed* y ya se ha anunciado un nuevo título de Sonic (en concreto: *Sonic y el Caballero Oscuro*). ¿No cree que sería mejor centrar más tiempo y esfuerzo en un único desarrollo?
N: La verdad es que los desarrollos que se alargan en el tiempo suponen un coste muy elevado que no siempre puede afrontarse. Lanzando juegos al mercado cada cierto tiempo tiene dos ventajas importantes: la primera es que los desarrollos cortos son más seguros, y la segunda es que, además, estos te permiten saber si estás llevando al personaje por el camino correcto o, por el contrario, te estás equivocando.

¿Supone *Unleashed* una nueva era para el héroe?
N: Sí, totalmente. Hemos aprendido de errores pasados y también hemos prestado especial atención a las partes que funcionaban y tenían éxito en títulos anteriores. Por ejemplo, la vista clásica lateral, la que usamos en *Sonic Rush*, se combina, en esta ocasión, con momentos que recuerdan a *Sonic y los Anillos Secretos*. Por otro lado, es muy probable que si *Sonic Unleashed* gusta y funciona bien en ventas, volvamos a ver a nuestro nuevo personaje Sonic-lobo.

SOUND BYTES

"Puede que el precio parezca caro, pero hay que tener en cuenta los impuestos, el precio recomendado, los costes de lanzamiento... no hemos metido una clavada".
Harmonix opina sobre el objeto in-game de *Rock Band 2* "Bandana Reino Unido"; una bromita de 366$.

"El co-productor/distribuidor del juego en Japón, Interchannel, verá cómo lo soluciona. Mientras, nos encanta que este ataque de paranoia haya centrado demasiada atención para nuestro primogénito con Renegade Kid".
Mike Wilson, de Gamecock, responde a su manera a la petición de la Asociación Psiquiátrica Japonesa de quitar *Dementium: The Ward* de las tiendas.

"Superman fue muy duro, pero yo siempre digo que lo que no te mata te hace más fuerte. Ya te digo que hizo mi vida más dura".
La cancelación de *Tiberium* ha dado lugar a mucho chismorreo sobre cómo es trabajar en el estudio de Los Ángeles de EA, incluyendo éste sobre cómo se hizo *Superman Returns*.

"Si esta noche en Call of Duty ves venir por un edificio a Lord 187x, tío, estás muerto. Tal cual. Ya te digo. Tengo prestigio, tengo todas las insignias y ese rollo, ya sabes. Todos los cagados que le quieran dar al botón del prestigio: me la vais a comer. ¡Soy una máquina!
Ice-T lanza el guante en Xbox Live

"EA no podría haberlo hecho. ¿Qué coño sabe EA de eso? No sabe nada de lanzar MMOs en Europa, excepto gastar mucho dinero cerrándolos, supongo".
Paul Barnett habla de su co-productor no de la mejor forma, porque al final *Warhammer Online* se lanzó

"Los juegos de Peter Molyneux han vendido 15 millones de copias en todo el mundo. Compáralo con el hecho de que *Immaculate Collection* de Madonna ha vendido 11 millones en todo el mundo".
Microsoft expone de forma muy original las credenciales de Peter Molyneux en una nota de prensa de Fable II. ¿Tiene Molyneux un sujetador con conos de punta?



Fenix renace

El guionista Stuart Beattie explica por qué las películas basadas en juegos dominarán Hollywood en diez años

Después de haber convertido la atracción que Disneylandia tiene desde hace 40 años, *Piratas del Caribe*, en un éxito cinematográfico, el guionista de Hollywood **Stuart Beattie** (sobre estas líneas) ha vuelto ahora la mirada a los videojuegos. Ha escrito el guión de la próxima adaptación de *Gears of War* y terminó el de la nueva película de *Halo* durante la huelga del año pasado. Hablamos con él sobre el futuro de las películas basadas en videojuegos y su papel en todo ello.

¿Cómo ha evolucionado la aceptación de Hollywood de los juegos con el tiempo?
No creo que Hollywood los haya aceptado del todo como fuente de material, simplemente porque no ha habido un gran éxito basado en un videojuego. Creo que la gente no se interesará hasta que haya uno muy grande. Y entonces llevarán como locos los juegos nuevos a la gran pantalla tal como está sucediendo ahora con los cómics.

Entonces, pese a que los juegos vendan millones de unidades, ¿es difícil conseguir que den luz verde con ellos?
Hollywood es un negocio de cifras, así que estamos esperando un gran juego que rompa la barrera. Aquellos de nosotros que sabemos que los grandes juegos pueden proporcionar material a Hollywood estamos luchando para que se haga esa gran película de un juego.

¿Por qué cree que han fracasado tantas adaptaciones de videojuegos?
Porque las ha hecho gente que no juega o que no los conoce, o incluso no le gustan los juegos. Los videojuegos son muy nuevos para que los entiendan mucha de la gente de Hollywood. Allí, la gente que da luz verde a los juegos no juegan. No son de esa generación.

¿Qué cree que sucederá cuando la generación de jugadores cumpla más años?
Creo que según nuestra generación ascienda la escalera de Hollywood, veremos que muchas de estas películas se hacen muy bien. Dentro de diez años la mayor parte serán películas de videojuegos, igual que ahora triunfa un flujo de películas de cómics. Éstas películas se basan en gente que creció con los cómics en los 80. Interiorizaron su espíritu y su esencia, y los han adaptado fielmente. Es algo que no sucede ahora con los videojuegos.

¿Qué están haciendo mal los productores de películas de videojuegos?
No entienden qué es lo que hace grandes a los videojuegos y no saben cómo plasmarlo. Además, no todos los juegos deben convertirse en











Beattie dice del primer juego *Piratas del Caribe*: "Me aburrí mucho. No me gustan los juegos con finales abiertos". También trabajó en un guión de *Spy Hunter* con The Rock que no salió: "Salió a la vez que Universal lanzaba *Doom;* fue un mal momento".

una película; hay que saber cómo lograr una gran experiencia cinematográfica partiendo de una gran experiencia de juego. Muchas películas intentan adaptar el juego, y nueve de cada diez veces, no lo logran porque el diseño es diferente. Tienes que encontrar una gran historia en el juego y es difícil; no todos los juegos la tienen. *Piratas del Caribe* fue más sencillo que un juego en el sentido de que no había historia. Era sólo una serie de imágenes, así que era libre de crear mi propia historia y mis personajes.

¿Qué hay en *Gears of War* para que sea un juego maduro para saltar al cine?
Gears tiene un gran mundo con un gran aspecto. Tiene grandes personajes con grandes historias. No son héroes anónimos. No puedes coger *Gears* y hacer que Marcus se fugue y patee a los Locust. Sería divertido cinco minutos y los fans dirían: "¡Sí!", pero después de diez minutos pensarían: "Ya he jugado a esta película y sé cómo va a acabar". Y los que no han jugado el título dirían: "¿Quién es este tío?, ¿están en la Tierra?, ¿quienes son los Locust?".

¿Cómo surgió el proyecto de película?
Una noche me envió un mensaje a Xbox Live un ejecutivo de New Line que vio que estaba jugando a *Gears*. Me preguntó si lo adaptaría si compraban la licencia. Cuando conseguí el trabajo me fui a Epic un fin de semana disfrutando del mundo. Pensaron que era genial que los fans conocieran todo lo que condujo al primer juego. Lo importante es que confiaban en mí, en gran parte porque sabían lo que admiraba el juego. En un momento dije algo que estaba en el juego y me dijeron que estaba equivocado y pedí que lo comprobasen y resulta que yo tenía razón. En algunos puntos conocía el juego mejor que ellos. Sintieron que la película estaba en buenas manos y que conocía la historia.

"Una noche me envió un mensaje a Xbox Live un ejecutivo de New Line que vio que estaba jugando a *Gears.* Me preguntó si lo adaptaría si compraban la licencia"

¿Cómo ayudan al escritor la biblia de juego con la que salen los grandes títulos?
En mi opinión, las biblias de juego son muy útiles, porque te enseñan las cosas en las que han pensado los creadores. Pero son medios muy diferentes. Las películas son tan caras que hay un límite en lo que puedes hacer. La gente que crea una licencia no puede controlar una película igual que un libro o un cómic.

Las películas influyen en muchos juegos...
Halo es un ejemplo perfecto porque se inspiró en *Alien*. Es genial porque *Alien* es de 1986. Hay toda una generación de chavales que no conocen a *Alien*, pero sí *Halo*. No funcionaría si la película fuese más reciente. Los Kryll de *Gears* son un buen ejemplo. Se parecían a las criaturas de *Pitch Black*, así que no los utilizamos en la primera película; tal vez lo hagamos en la segunda.

Las previsiones de Epic

Beattie destaca su visión de la película *Gears Of War*

"Todo el juego se basa en su gran trasfondo. Tienes a ese soldado condecorado en la *Guerras del Péndulo* y ha luchado contra los Locust desde el *Día de Emergencia.* Desobedeció órdenes para rescatar a su padre, quien murió, y fue enviado a la cárcel. Puedes empezar la película con la Guerra del Péndulo, que es como la lucha por el petróleo. El público entiende algo así. Y luego llega la paz, así que tienes tiempo para conocer a los personajes durante, digamos, 20 minutos antes de que llegue el Día de Emergencia. Te involucras con ellos así que les acompañas. Y para que Fenix rescate a su padre al final de la película y abandone su puesto tiene que odiar a su padre al principio. El arco de la historia es el acercamiento de Marcus y su padre, Adam. Estás con Marcus cuando se enfrenta al primer Dron Locust. En ese momento los personajes tienen tanto miedo como el público y compartes la experiencia. *Gears* da la oportunidad de hacer todo eso".

Teletipo



Xbox 360 se socializa

Cuando tengas esta revista en tus manos ya estará disponible la nueva interfaz de Xbox 360, que potencia las capacidades sociales de la consola mediante una representación de ti mismo con un avatar y las relaciones con tus amigos mediante la ficha de jugador. Ademas, podrás ver películas bajo demanda. Jerry Johnson, director general de XboX Live y EMEA, presentó la nueva interfaz en una gran fiesta en Madrid que sirvió para la presentación del nuevo Director de la División de Dispositivos y Entretenimiento de Microsoft Ibérica, Daniel Cervantes.









INDUSTRIA

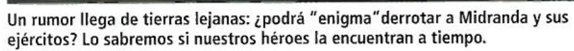
Gratis sí, pero no tanto

La empresa KeyToPlay se presenta en el mercado europeo con *Priston Tale II*



En los últimos años, numerosas empresas occidentales han intentado importar a nuestra sociedad el modelo de negocio de los exitosos videojuegos online de la industria coreana, basado en los micropagos que los usuarios realizan para conseguir objetos y ventajas adicionales respecto a las versiones gratuitas de los títulos. También hay quien lo entiende como quiere, léase Electronic Arts y la necesidad de pasar por taquilla para desbloquear determinadas armas de su *Battlefield: Bad Company.* Pero nosotros nos referimos a empresas que quieren calcar ese esquema oriental, como KeyToPlay, sociedad europea de nuevo cuño que pretende diferenciarse de sus más directos competidores, léase Burda:ic y similares, mediante una selección muy cuidadosa y exigente de los productos que lanzan al mercado. De ahí que el juego escogido para servirles de cabeza visible haya sido el espectacular *Priston Tale II: The 2nd Enigma,* juego de rol multijugador online desarrollado por el estudio coreano Yedang Online, que viene respaldado por el éxito cosechado por su primera parte.





Un rumor llega de tierras lejanas: ¿podrá "enigma" derrotar a Midranda y sus ejércitos? Lo sabremos si nuestros héroes la encuentran a tiempo.

Y como no podía ser menos, vista la ambición con la que KeyToPlay está asumiendo su salida al mercado, la presentación europea del título se realizó por todo lo alto, con un espectacular montaje en el Museo Frederic Marés, en Barcelona. Allí, periodistas del Reino Unido, Alemania, Francia, Italia y, por supuesto, nuestro país, pudieron asistir a una espectacular *performance* que reproducía algunas de las escenas más increí-

Priston Tale II utiliza el Unreal Engine 3 para ofrecer una sorprendente riqueza visual, más cercana a los RPG consoleros a lo _Final Fantasy_ que a un MMORPG gratuito

bles del videojuego, rematada por la aparición estelar del actor y director español Santiago Segura para sacarle un poco de hierro al asunto con algunos chascarrillos. Lo más interesante, no obstante, fue poder comprobar en primera persona, gracias a los ordenadores puestos a disposición de los presentes, la potencia gráfica de *Priston Tale II,* ya que utiliza el Unreal Engine 3 para ofrecer una sorprendente riqueza visual, más cercana a los RPG consoleros a lo *Final Fantasy* que a lo que uno suele esperar de un MMORPG gratuito. Desde luego, es una elección inteligente para el mercado occidental, sobre todo porque, además, esta secuela apuesta por elaborar una historia mucho más detallada y profunda que la de su antecesor.

Lo que le hace mucho más interesante es el detalle de que KeyToPlay esté localizando totalmente el juego al castellano, inglés, alemán y francés, con el objetivo de poder lanzarlo este noviembre. De hecho, no es lo único que la compañía ha aportado, sino que incluso ha podido colaborar con Yedang en el proceso de producción, aportando ideas e incluso el diseño de algunas de las criaturas que aparecen. Una clara muestra del cuidado con el que KeyToPlay está tratando sus lanzamientos, y que queda por ver si el público occidental es capaz de agradecer consiguiendo que la apuesta cuaje a nivel de toda Europa. Desde luego, a nosotros nos pica la curiosidad por saber cuál será la próxima apuesta de la empresa: si está al nivel de *Priston Tale II,* puede ser un producto de lo más jugoso.



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. . PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA



Wii













NINTENDO DS







Rygar: Battle Of Argus
PLATAFORMA: WII DISTRIBUCIÓN: TECMO



¿Es un nuevo puerto para un juego de PS2 o un nuevo *Project Rygar?* Las fantásticas pantallas nuevas sugieren que la compañía se está tomando la Wii más en serio.

Dynamic Zan
PLATAFORMA: WII DISTRIBUCIÓN: NINTENDO



Nintendo sabe lo que quieren los hardcore: Valkirias de ensueño luchando contra hordas de enemigos con una espada controlada con el MotionPlus.

Professor Layton And The Last Time Travel
PLATAFORMA: DS DISTRIBUCIÓN: LEVEL-5



Es el final de la trilogía para DS, pero no el de *Layton*. Hay películas y un juego de móvil en camino. Habrá más puzles, Londres como escenario, y un postre que habla.

Persona 4
PLATAFORMA: PS2 DISTRIBUCIÓN: ATLUS



El RPG de redes sociales y dobles identidades favorito se traslada de la ciudad al campo. Es tan bueno como siempre, y se prevé que salga en EE.UU. en diciembre.

Castlevania: Judgement
PLATAFORMA: WII DISTRIBUCIÓN: KONAMI



El machacademonios de Konami avanza con un acoplamiento al último side-scroller para DS, peleas online, y la utilización del WiiMando para controlar el látigo.

Tenchu 4
PLATAFORMA: WII DISTRIBUCIÓN: UBISOFT



Después del gatoninja, las últimas noticias sugieren que se vuelve al sigilo, con unos escondites más inteligentes, peleas más sangrientas, y, como siempre, trajes chulos.

Dead Rising
PLATAFORMA: WII DISTRIBUCIÓN: CAPCOM



¿Una porquería o una maravilla? Las primeras preocupaciones sobre el número de zombies se han confirmado, pero ¿quién sabe si Big Frank está contando la verdad?

Bejeweled Twist
PLATAFORMA: PC DISTRIBUCIÓN: POPCAP

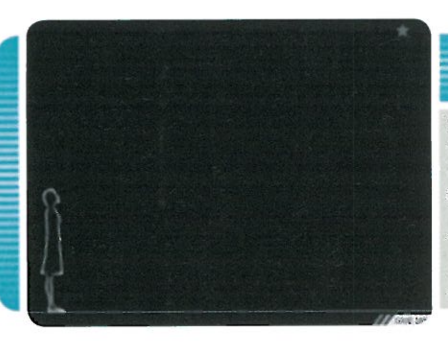


Después de tres años de preparación, Popcap promete darnos una "nueva perspectiva al género de match-three juntar tres iguales". Esperemos que no termine en Tetris.

Batman: Arkham Asylum
PLATAFORMA: 360, PC, PS3 DISTRIBUCIÓN: EIDOS



Joker y Dos Caras aparecen, pero aquí se han basado en los cómics, no en la última peli. ¿Serán las escenas inspiradas en CSI mejores que lo que el concepto sugiere?



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET
Hoshi Saga 3

tinyurl.com/4x57vm

"Este juego es como descubrir una estrella escondida", puede que resulte algo obvio, pero se acerca bastante. Hay que encontrar una estrella si se quieren completar los distintos niveles. Ni siquiera se sabe si están dentro de los confines de una pantalla o si existen cuando se comienza un nivel. Cada nivel es un puzle con su propia lógica y, a veces, las reglas hay que medio imaginarlas: algunas son muy simples, y otras bastante complicadas.

Quizá algún nivel te lleve a la desesperación, pero al final la solución es bastante obvia. Otros hacen juegos de palabras y se ríen de lo fáciles que son las respuestas. Es parecido al *WarioWare*, en el sentido de que las buenas ideas duran lo que un nivel, dos o tres segundos.

Es una muy buena distracción, siempre y cuando recuerdes que no estás buscando una estrella dentro del nivel, sino una que está cubierta por él.


3+
www.pegi.info
Welcome to
Animal Crossing
LET'S GO TO THE CITY
Nintendo
Animal Crossing llega
a tu Wii
Mucha más personalización
Harriet
Ta-daaaa! All finished!
Diseña tu propia ropa, personaliza tu entorno y ve al peluquero para caracterizar tu propio personaje. ¡También puedes jugar con tu Mii!
Conectividad ilimitada
Sorpréndete con todo lo que te ofrece la conectividad del juego: Compra objetos únicos en la casa de subastas, habla con tus amigos o envía correos.
Descubre una nueva ciudad
Entra en un nuevo lugar donde todo es posible. Haz nuevos amigos, sal a comprar todo lo que quieras o diviértete en el teatro.
Una excursión hacia la vida que siempre soñaste
Di hola a la ciudad con una pantalla grande
Descubre todo un mundo nuevo para tu Animal Crossing: Wild World utilizando la conexión Wi-Fi de tu Nintendo DS. Un universo lleno de posibilidades infinitas que puedes tener en tu televisión, con más opciones, más actividades y más posibilidades de crear. En Animal Crossing: Let's Go to the City podrás comprar objetos únicos, visitar a un adivino, aprender a interpretar en el teatro, charlar con tus amigos on-line y muchas cosas más. ¡Transfiriendo los datos de tu Animal Crossing: Wild World verás todo lo que la ciudad puede ofrecerte!
Wi-Fi
www.aminalcrossing.es
Wii
© 2008 NINTENDO. TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.



Japón y sus empresas de videojuegos (Continuará...)

Luis García Navarro, traductor de videojuegos

Que Japón es la segunda potencia mundial es un dato que ya no se le escapa a nadie. Mientras que la crisis internacional se ceba no sólo con el ciudadano medio sino con potentes compañías financieras, la sólida situación económica de Japón ha permitido que los cimientos de sus empresas, incluso en tiempos de inestabilidad, no se vean amenazados por grietas que presagien su hundimiento. Por otra parte, a los desplomes bursátiles generales se les han unido impactantes máximos (hace poco la bolsa de Tokio registró la mayor subida de su historia, de más del 14%), y las acciones de las empresas de videojuegos han bailado, en consecuencia, con todo tipo de jugadas y estrategias. Fruto de éstas se han adelantado las conversaciones para la futura fusión de Koei con Tecmo, que dará lugar a un nuevo gigante de la industria de los videojuegos nipona.

En los últimos años hemos visto cómo se fraguaban importantes pactos dentro del sector, dando lugar a algunas de las grandes firmas de nuestros días: Bandai Namco, Sega Sammy o Square Enix. Juntas dominan, de la mano de los fabricantes de hardware, un cotarro de cerca de 200 empresas dedicadas al desarrollo de videojuegos, en una sociedad en donde el nombre y el currículum son garantías suficientes para incitar a los consumidores a que compren a ciegas sus nuevos productos. A este selecto club se le unirá, el año que viene, un histórico en horas bajas que ha decidido unir fuerzas con la empresa del matrimonio Erikawa, rechazando formar parte de una Square Enix con delirios imperiales. Asimismo, tomando como ejemplo a la compañía de Yoichi Wada, es posible que, una vez fraguada la fusión de Tecmo y Koei, la nueva empresa adquiera otras para así comer territorio a sus rivales dentro del mercado.

Si bien es cierto que desde hace tres años Sega no ha hecho más que sufrir pérdidas, éstas no han permitido cuestionar en ningún momento su supremacía con respecto a la liquidez del resto de empresas

El mar en donde las empresas punteras pueden echar sus redes está lleno de multitud de pequeños peces con potencial suficiente para convertirse en terribles escualos. Algunas de las compañías no tan conocidas ya empiezan a cobijarse bajo un mismo techo, como es el caso de Cavia, Feel Plus y Artoon, que siguen trabajando en calidad de estudios independientes pero pertenecen a AQ Interactive. Otras empresas, en cambio, prefieren aliarse con una poderosa editora para ir asegurándose proyectos en los que trabajar, un buen ejemplo de las cuales se-



A la empresa del erizo azul, que controla la mayoría de salones recreativos de Japón, sólo le tosen los Namco Land.

rían Matrix Software, Tose y Tri-Ace, principales clientes de Square Enix. Tácticas de supervivencia hay muchas, y estudiarlas es una de las tareas más arduas de marcas menos potentes.

En el plano meramente económico, son varios los datos que sorprenden. La empresa que más fondos tiene y, por lo tanto, la que de mayor estabilidad disfruta en los últimos años, no es otra que Sega, con un capital que alcanzó en 2005 los, atención, 60.000 millones de yenes frente a los 10.000 de Nintendo o los 1.900 millones de Sony (cifras aproximadas). Si bien es cierto que desde hace tres años Sega no ha hecho más que sufrir pérdidas, éstas no han permitido cuestionar en ningún momento su supremacía frente al resto de empresas. Este apunte no extraña tanto si tomamos en consideración que Sega controla la mayoría de salones recreativos del país y las máquinas de premios que albergan en su interior, que van desde tragaperras hasta los clásicos Ufo catcher, las cabinas con pinzas que capturan peluches y demás regalos que tanto furor causan en Japón. Vale la pena mencionar que Capcom es la segunda empresa más "rica", con un capital de 31.500 millones, y Konami es la tercera compañía, con más de 25.000. Sus lujosas oficinas en Roppongi Hills son un buen indicador de que sus negocios, que van más allá de los videojuegos (desde máquinas tragaperras hasta gimnasios), marchan viento en popa.

Al menos, de lo que sí que puede presumir Nintendo, además de su indiscutible dominio actual del mercado nipón, es de ser la empresa decana del sector, ya que su fundación, como bien es sabido, se remonta a 1889. Las otras dos empresas con mayor antigüedad son Kokuyo (1905) y Shougakukan (1922), aunque ni de lejos llevan tanto tiempo metidas en el boyante negocio de los videojuegos. El mes que viene, más curiosidades de nuestra rama favorita de la industria nipona.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de Edge

Command & Conquer: Red Alert 3



Aunque lloremos el fin de Tiberium, siempre fue una mala idea. La combinación del Soviet kitsch y los delfines de la guerra de *Red Alert 3* era donde se la jugaba.
360, PC, EA

Sin And Punishment 2



Treasure finalmente se abre camino en la Wii con una continuación que poco hubieran esperado. Hora de darle un repaso al original, quizá.
WII, NINTENDO

Punch Out

Las series de juegos pueden perder su esencia al pasarlas a 3D, pero, en este caso, Nintendo ha conseguido que los pujilistas sean más carismáticos.
WII, NINTENDO

Minimizar para maximizar

Conquistado el tamaño, hay que encoger los bordes

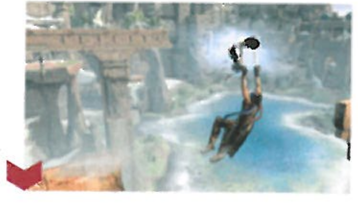


Los desarrolladores tienen la tecnología para producir áreas de juego de cualquier tamaño, lo que les permite crear entornos mucho más elaborados que los primeros *Deus Ex* (izquierda), pero todavía han de pelearse con la escala.

Según los estándares de la época, la escala de los niveles de *Deus Ex* fue realmente colosal. Jugar por las calles y construir interiores a lo largo de unos cuantos bloques de edificios le dieron un enfoque que le hacía parecer real, incluso aunque no lo pretendiera. Sin embargo, su continuación *(Invisible War)* era demasiado detallada y compacta, una decisión que quizá era necesario tomar debido a las limitaciones técnicas impuestas por una dirección de arte demasiado exigente, pero que hizo que cada área pareciese más un campo de obstáculos, que un escenario de ciudad creíble.

Eidos Montreal ahora puede crear espacios tan vastos o íntimos como el juego demande, con el insignificante coste de ser gráficamente fiel al próximo *Deus Ex*. En estos años, el tamaño ha pasado de ser una cuestión de hardware a una meramente de diseño. La dificultad radica en mantener la confianza en sus márgenes. El desafío de los videojuegos ahora es el de encontrar razones plausibles para delinear el área de juego, más que en hacer que sus interiores sean creíbles y atractivos.

Pero después de una breve obsesión con producir mundos abiertos, la industria puede estar dándose cuenta finalmente de que el tamaño no lo es todo. Aunque un decorado de ciudad pueda resultar más creíble con cada calle que se le añada, también será más difícil llenar todo ese espacio de experiencias interesantes. El uso repetido de recursos en *Battlefield: Bad Company* ha terminado por minar el potencial de sus paisajes. Incluso, en un juego tan ambicioso como *GTAIV*, las calles están llenas de casas y tiendas inaccesibles. Los desarrolladores han comenzado a mirar atrás cada vez más, y a utilizar la clase de escenarios pequeños de antes, llegando a reconocer que la apertura que la tecnología permite no está siempre garantizada por el diseño. ¿Veremos entonces espacios más ricos e interactivos a medida que los desarrolladores prefieran hacer unas cuantas casas en lugar de una ciudad entera? Para *Deus Ex*, una serie que se especializa en entornos llenos de posibilidades, equilibrar la balanza para lograr un mundo creíble con la suficiente densidad de juego, será algo vital.













PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **DICIEMBRE**

Prince Of Persia

¿El príncipe saltimbanqui de Ubisoft tiene demasiada personalidad propia?

El primer par de horas que pasamos con *Prince of Persia*, la relectura de Ubisoft Montreal de su propia serie, deja en evidencia un auténtico popurrí de influencias. Hay algo de *Ico* en la fisicidad de la relación entre el Príncipe y Elika, su compañera de aventuras, así como en el tipo de orientación especial. Su estructura recuerda a *Shadow of the Colossus* –un mundo abierto, dispuesto alrededor de un punto central–, como también lo hace la habilidad de Elika de señalar la dirección de tu próximo destino. *Okami* viene a la mente cuando, al acabar con el mal, llueven las flores y la luz. También hay una inspiración más occidental, en forma de *Uncharted*, en la relación entre los dos héroes, aunque el guión no resulta tan ingenioso, y los personajes no tiene ni mucho menos el mismo encanto. De hecho, Elika no se desarrolla demasiado en este segmento inicial, mientras los sarcasmos y la eterna sonrisa burlona del Príncipe lo hace parecer más memo que preparado para enfrentarse a este mundo de fuerzas misteriosas y bestias oscuras.

En movimiento, claro, mejora, ya que resulta tan fluido como el Altaïr de *Assassin's Creed*, pero con una gama más amplia de habilidades, incluida la capacidad de correr y saltar por las paredes que definía al Príncipe de *Las arenas del Tiempo*. La diferencia con dicho predecesor está en un sistema de control mucho más directo: el stick derecho y el botón A sirven para casi todo. Claro que, como en el caso de *Assassin's Creed*, le exige al jugador que se atenga a sus reglas: una pulsación incorrecta de A para hacer que el Príncipe se suba a una cornisa puede hacerle saltar del muro. Pero, cuando te acostumbran al sistema, te encuentras saltando sin problemas por los obstáculos que debes atravesar, aunque a menudo tienes la sensación de no tener todo el control. Incluso los saltos más complicados no requieren precisión.

Aun así, el Príncipe sigue cayéndose con frecuencia. La mayoría de obstáculos necesitan una serie particular de combinación de botones para evitarlos, lo que exige una mezcla de instinto y puro ensayo y error. Aunque los fallos apenas complican la cosa, gracias a un sistema de grabación muy caritativo con la forma de Elika. Como reemplazo de los rebobina-



Las zonas son menos autónomas que en *Las Arenas del Tiempo*, lo que permitía planificar el camino para atravesarlas. Aquí la progresión es más instintiva y fluida.







Cuando el Príncipe está muy herido, la salud sólo se indica mediante la apariencia del héroe, así que es difícil adivinar lo que va a ocurrir. Si se sostiene por un lado del cuerpo, mejor evitar los golpes.

dos de *Las Arenas del Tiempo*, Elika agarra la mano del Príncipe con una llamarada de luz mágica azul mientras cae, y lo deposita en el lugar sólido más cercano por el que ha pasado.

Elika está presente desde el inicio del juego, recogiendo al Príncipe en su huida. La acción del juego les sigue al punto central, donde se enfrentan a un enfadadísimo padre que, durante una pelea con el protagonista, destruye un árbol iluminado con una misteriosa luz azul que provoca la dispersión de la Corrupción. Esta fuerza oscura asimila la frondosa belleza del mundo y convierte a los soldados en enormes bestias de piedra. La historia está contada, sobre todo, a través de cortas y directas escenas de vídeo que, curiosamente, carecen de la interactividad de otros juegos recientes de Ubisoft. Eso sí, apretando el gatillo izquierdo el Príncipe puede hablar con Elika en cualquier momento, lo que añade mayor detalle a la historia y a su relación.

No obstante, más allá de su papel en la historia, es difícil evitar la sensación de que Elika es sólo un McGuffin para darle nuevos fundamentos a mecánicas tan desgastadas como los reinicios y los dobles saltos, así como para recibir las suaves pullas del Príncipe. Añádele a esto su tendencia a evitar el lugar en el que debe estar para activar una secuencia de animación, algo que esperemos se arregle antes del lanzamiento, y sus acciones y sus habilidades resultan de lo más inconsistentes: puede flotar mágicamente en el aire, pero el Príncipe tiene que cargar con ella cuando trepa por enredaderas; tiende a desfallecer en las escenas de vídeo, pero no le importa dejarse caer decenas de metros por un acantilado.

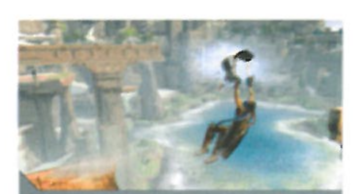


La arquitectura de las áreas a las que hemos jugado parece arbitraria, con astas y fisuras como apoyos colocados para crear caminos en muros y pasillos vertiginosos, en lugar de formar estructuras creíbles.

Durante el combate, sobre todo se dedica a ofrecer ataques mágicos, danzando justo detrás del Príncipe para complementar sus golpes de espada y de guantelete. Aunque el combate comparte la tendencia al bloqueo y a los contraataques de *Assassin's Creed*, para infligir daños mayores hace falta realizar combos a partir de los tres tipos de ataque. Los movimientos desde la pared añaden cierta estrategia, mientras El Cazador, una bestia con la que te encuentras varias veces en el primer par de horas, tiene la habilidad de revertir a estados sólo vulnerables a un tipo de ataque. Pero en general, basta una mezcla de bloqueos y machaque de botones para superar estos primeros niveles, un hecho complicado por los torpes movimientos de combate del Príncipe.

> Elika, presente desde el inicio del juego, agarra la mano del Príncipe con una llamarada de luz mágica azul mientras cae, y lo deposita en el lugar sólido más cercano

Elika también evita que el héroe muera durante el combate. Si recibe un número de golpes en sucesión, se sujeta un lado del cuerpo y el siguiente ataque lo decidirá un QTE de un solo botón. De conseguirlo, el Príncipe empuja al enemigo y se recupera; de fallar, Elika lo repele y la energía se rellena ligeramente. Como consecuencia, las peleas, que hasta ahora sólo hemos visto en formato uno contra uno, pueden ser agotadoras: usa técnicas incorrectas, y se alargarán.



Progresión de poder

El suelo del punto central está decorado con un mapa de las áreas que necesitan una "limpieza". También se puede consultar con la pulsación de un botón y que Elika muestre el camino hacia ellas. Encontrarás suelos mágicos en los que la chica puede desplegar fuerzas naturales, así como las "semillas de luz". Éstas, desplegadas por toda el área, ofrecen desafíos acrobáticos. Consiguiendo las suficientes, se puede escoger un poder mágico al volver al punto central. Al poder volver de forma instantánea a lugares ya visitados, se te permite acceder a nuevas zonas al más puro estilo *Metroid*.



Los personajes, modelados con *cel shading*, resultan algo simples frente a unos entornos repletos de detalle.



PLATAFORMA: **360 PS3**
LANZAMIENTO: **2009**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **PLATINUM GAMES**
ORIGEN: **JAPÓN**

Bayonetta

Sensualidad y estética neobarroca en el nuevo trabajo de Hideki Kamiya





Podremos activar una especie de tiempo bala. La pantalla se teñirá de un color violáceo, permitiéndonos esquivar los ataques enemigos.

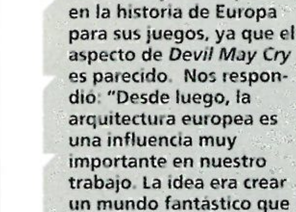


Tras más de dos años de desrrollo, *Bayonetta* está casi terminado y listo para golpear las tiendas de todo el mundo. Se trata del nuevo juego de acción en tercera persona ideado por Hideki Kamiya para Platinum Games –con acuerdo de publicación para Sega– y que, parece ser, tendrá muchos puntos en común con la saga *Devil May Cry*. En lo que parece un trastorno obsesivo, Kamiya nos ofrece una versión femenina de Dante. Según sus propias palabras: "Me gustan los personajes que tienen una personalidad única y llena de fuerza y seguridad". La protagonista de *Bayonetta* está, efectivamente, inspirada en Dante, pero, al tratarse de una mujer, el equipo se ha esforzado por intentar resaltar el aspecto sensual –y los atributos– del personaje. "Es por esto por lo que hay posturas, armas y ataques, como los que realiza con el pelo, que son intrínsecamente femeninos". Pero las concordancias no se limitarán a la tipología de la protagonista, sino también a la mecánica de juego y la estética. La historia nos presenta a una bruja que tendrá que luchar contra ángeles y todo tipo de seres fantásticos inspirados en religiones occidentales. Kamiya nos explica: "Hemos creado unos sets de armas para equiparlos en brazos y piernas. De esta manera puedes empezar atacando a un enemigo con ataques cuerpo a cuerpo y cambiar a armas de fuego para terminar, de nuevo, con una combinación de ataques de brazos y piernas. Hemos trabajado mucho para conseguir la mayor libertad de movimientos posible". Por tanto, habrá suficiente variedad de movimientos en *Bayonetta* y la acción se tornará más intensa y espectacular, contando además con escenas de vídeo integradas de manera muy sutil. Por ejemplo: en una de las primeras fases, lucharemos contra varios ángeles sobre una enorme torre que cae al vacío. Durante esta lucha se combinan vídeos de la protagonista saltando de un escombro a otro o haciendo movimientos especiales. Por otro lado, aunque en *Bayonetta* se muestan multitud de enemigos, símbolos y arquitectura occidental, como catedrales de inspiración gótica, cruces, ángeles y demonios, Kamiya asegura que "se trata de una religión inventada; aunque, por supuesto, nos hemos inspirado en la cultura occidental para crearla, necesitábamos partir de algo que conocemos". Una característica que llama mucho la atención es la composición de la banda sonora, de tintes mucho más cercanos al pop japonés que a las guitarras metaleras de *Devil May Cry*. "La verdad es que queríamos una música que enfatizase el lado femenino del personaje", nos confirma Kamiya, y añade: "Nos gustaría superar el éxito de *Devil May Cry*. Con *Bayonetta* estamos trabajando en nuevos modos y conceptos de juego que mejoren los vistos de *Devil May Cry*. Lo que más nos importa es destacar la acción en el desarrollo siempre en pro de conseguir el mayor entretenimiento posible del jugador. Hemos querido crear un juego de acción 3D pura y dura, aunque también habrá momentos de descanso, en los que tendremos tiempo para investigar y que además nos permitirán observar los escenarios, el personaje... Como en una montaña rusa".

La exageración y los movimientos de cámara imposibles –incluso hay una escena en la que un travelling pasa por debajo de las piernas de nuestra protagonista– dejan una cosa bien clara: el humor y la acción surrealista estarán muy presentes en el guión de *Bayonetta*.



Bayonetta es una bruja armada con pistolas y un largo repertorio de ataques cuerpo a cuerpo con los que podrá hacer frente a numerosos enemigos al mismo tiempo. Un dato inquietante: su traje está hecho de su propio pelo.



Inspiración europea

Tras observar detenidamente algunos de los diseños, símbolos y arquitecturas presentes en los escenarios de *Bayonetta*, nos rondaba la pregunta de si Kamiya se inspiraría en la historia de Europa para sus juegos, ya que el aspecto de *Devil May Cry* es parecido. Nos respondió: "Desde luego, la arquitectura europea es una influencia muy importante en nuestro trabajo. La idea era crear un mundo fantástico que no se haya visto antes pero que resulte fácilmente reconocible para el jugador".



PLAYSTATION Network
Hasta 60 jugadores online gratis
Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mi
18+
www.pegi.info
EYES
STING
SHARP
ATENCIÓN:
LO DESCONOCIDO
TE MATARÁ
En la guerra para salvar el mundo, todo hombre es necesario.
Resistance 2, únete a la resistencia. Sólo para PlayStation®3.
resistance-game.com
RESISTANCE 2
PLAYSTATION 3





Las chicas serán felices receptoras de nuestros regalos y atenciones. Cada una de las chicas tendrá personalidad propia y diferentes gustos.







También podremos participar en un karaoke, cantando canciones de amor. La jugabilidad es parecida a la de un beatmanía simplificado, teniendo que pulsar los botones adecuados en el timing correcto.

Yakuza 3

Sega continúa con su notable saga basada en la mafia japonesa

PLATAFORMA: **PS3**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2009**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SEGA**
ORIGEN: **JAPÓN**

La experiencia obtenida probando el nuevo motor gráfico de Kenzen ha dado sus frutos hasta el punto de permitir otra entrega de *Yakuza,* una de las sagas más queridas por los fans de Sega. Se sabe que Kazuma Kyryu tampoco será capaz de dejar atrás su turbio pasado en esta tercera parte de la que se sabe más bien poco. Nuestra información se remite al vídeo mostrado en el pasado Tokyo Game Show, donde pudimos vislumbrar algunas de las novedades, tanto visuales como jugables, que tendrá el nuevo episodio, siendo la más llamativa la inclusión de una nueva localización: La isla de Okinawa. De hecho, Kazuma dejará su traje y sus zapatos italianos para mostrar un aspecto más vacacional, camisa hawaiana incluida.

Aunque no será permanente ya que los problemas buscarán a Kazuma llevándole de nuevo a las calles de Tokyo. Un aspecto que los usuarios europeos no llegaremos a apreciar es que se trabajará con detalle el doblaje con voces de actores japoneses, ya que el renovado motor gráfico permitirá un detalle minucioso en la representación del movimiento de la boca en particular y de los músculos de la cara en general. También se renovará el desarrollo de los combates, novedad que cambiará por completo el ritmo del juego ya que hará pasar a la historia los molestos tiempos de carga de las anteriores entregas. El nuevo sistema buscará la integración de los combates callejeros en las partes correspondientes a la investigación urbana. Para ello el creador de la saga, Toshihiro Nagoshi, optará por una fórmula tan extraña como efectiva, que consistirá en construir espacios delimitados a base de reunir transeúntes en torno Kazuma y sus agresores. De esta manera, cada vez que un combate vaya a comenzar, la gente que se encuentre cercana a la escena comenzará a reunirse alrededor de la pelea para animar o simplemente observar, aunque en realidad su función será la de establecer virtualmente los límites del ring. Una idea suficiente que, como decíamos, anula los tiempos de carga y respeta los clásicos espacios cerrados para los momentos de combate.

Tampoco podían faltar los minijuegos, con novedades en cantidad. Vuelven viejos conocidos, como el baseball, el golf, máquinas recreativas o los bolos; y aparecen nuevas incorporaciones como el billar, los dardos, Black Jack, dados, etc. Desde luego el título no se quedará corto en lo que a entretenimientos secundarios se refiere. Por otro lado, Kazuma aprenderá ahora nuevos movimientos grabando a gente que los ejecute con la cámara de su móvil. También podrá entrenar con varios maestros en el uso de armas cuerpo a cuerpo, como nunchacos y espadas, una alternativa elegante al mobiliario urbano que tanto ha dado que hablar. Además el salto generacional conseguirá coloristas imágenes en alta definición y modelados que recuerdan a los de *Virtua Fighter 5*. Un excelente aperitivo que nos deja con buen sabor de boca y con ganas de más Ryu Ga Gotoku.



Compañía a la carta

Como no podía ser de otra manera, también aumentarán las opciones de personalización en todo lo relacionado con las casas de compañía. En *Ryu Ga Gotoku 3* encontraremos ocho señoritas de compañía, modeladas a partir de mujeres reales. En cuanto a la administración de un club, podremos editar el aspecto de nuestras chicas hasta detalles de locura, permitiéndonos cambiar aspectos como el maquillaje, el peinado o la vestimenta de cada chica, con el objetivo de atraer el mayor número de clientes posible. También nos ha dado la impresión de que veremos escenas algo más subidas de tono.



Se han mostrado otros detalles como persecuciones a pie tratando de esquivar distintos obstáculos para alcanzar a un personaje que huye. Muchos de ellos recuerdan a ciertos momentos de *Shenmue*.





Sin duda, el motor gráfico Unreal da lo mejor de sí mismo a la hora de representar el mundo del lejano Oeste: madera, piedra, hierro y tierra adornarán los escenarios que recorreremos con bastante fidelidad.

Damnation

Un título que ha resultado ser una mezcla inesperada con aspiraciones a romper con todo

Resulta sorprendente la cantidad de usos que se le ha dado al motor gráfico Unreal a lo largo de los años, sobre todo dentro del género de la acción, posiblemente el que mejor se adapte a sus características. Esta nueva encarnación, de la mano de Blue Omega, no se limita a las bases bien conocidas por todos y que asentó el título *Gears of War* ya hace un par de años, aunque no por ello las deja a un lado: todo transcurre en un mundo apocalíptico, en el que un equipo de guerreros se enfrenta a ingentes hordas de enemigos.

La primera novedad nos la encontramos en su acertado y peculiar diseño, tanto de personajes como de escenarios, adaptándolos a un estilo steampunk poco habitual en los videojuegos (si acaso, la serie *Thief*, los excelentes *Sakura Wars* de Sega y, hasta cierto punto, el reciente *TimeShift*). Sin embargo, no es algo que desentone dentro de la tónica general del juego, y aceptaremos sin problemas a ese protagonista, con su sombrero vaquero y su rudo comportamiento, dentro de un mundo más mecanizado de lo que la lógica de su planteamiento dictaría.

Aunque la comparación más inesperada la tenemos que hacer con entregas notables de un género muy distinto al de la acción frenética; *Tomb Raider* y *Uncharted* son referencias obligadas al hablar de *Damnation,* ya que en su planteamiento combina los tiroteos más intensos con diversas y complejas secciones de plataformas que nuestros valerosos personajes se verán en la obligación de superar para poder avanzar en el juego.

De hecho, es tan inesperada la combinación que no es extraño que el jugador se quede perplejo ante la imposibilidad de localizar el camino a seguir, dado que las ideas firmemente ancladas en su mente no ayudan a superar el choque inicial producido por la variedad jugable del título. La solución a este problema, lejos de atascarnos en pleno juego, es tan simple como acostumbrarse a depender de nuestros compañeros y a seguirles fielmente, dado que ellos conocerán con exactitud el camino y comenzarán fácilmente a realizar saltos de pared, a colgarse por balcones, escalar paredes y realizar saltos imposibles al vacío.

Afortunadamente, todos estos movimientos consiguen resultar bastante intuitivos, por lo que no costará mucho llegar a dominar las complejas acciones que tendremos que realizar en cada momento. Dado que nuestros enemigos también tendrán las mismas habilidades, pronto el escenario abandona irremediablemente el suelo y se convierte en una lucha acrobática a varios metros de altura, con toda la presión inherente a lo peligroso de la situación.

Cómo de bien funcionará esta mezcla de acción y coordinación en el título final es la gran incógnita; sobre todo, queremos saber si el argumento sabrá justificar el universo propuesto, y que la fórmula no se explote demasiado, asentándose en la redundancia durante sus compases finales. Pero aunque no sea capaz de competir con los grandes en cada uno de esos géneros, sí que tiene papeletas para poder convertirse en una alternativa interesante, que intenta reunir lo mejor de ambos mundos.





Damnation explota su potencial en el modo multijugador. La combinación de acrobacias y armas es muy llamativa, y los duelos pueden ser espectaculares.



El estilo steampunk está marcado en los diseños de los enemigos. Algunos presentarán curiosas armaduras, otros serán directamente engendros metálicos.

TÍTULO: DAMNATION
PLATAFORMA: 360, PS3, PC
DISTRIBUCIÓN: CODEMASTERS
ESTUDIO: BLUE OMEGA ENTERTAINMENT
LANZAMIENTO: NAVIDADES



Vaqueros steampunk

El steampunk está ganando fuerza en los últimos tiempos. Este subgénero de la ciencia ficción nos ofrece una realidad alternativa en la que el vapor es la principal fuente de energía, como ocurría en el siglo XIX, pero a un nivel más avanzado, con grandes armas y artefactos potenciados por vapor. Por ejemplo, en esa ambientación victoriana, destacaría la franquicia *Sakura Wars* de Sega, con robots que funcionaban a vapor; o, más próximo a *Damnation*, la película *Wild Wild West*, que resulta la mejor representación del uso del vapor en el salvaje Oeste.

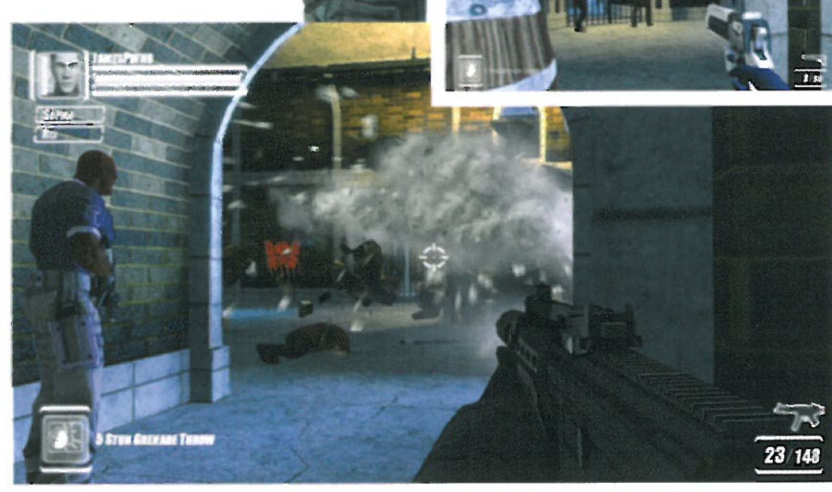
PLATAFORMA: **PC, PS3**
ISTRIBUCIÓN: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **INTERNO (SOE SEATTLE)**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **POR DETERMINAR**

The Agency

SOE Seattle nos presenta una original propuesta: mezclar los shooter con los MMO



Los Agency Moments son pequeñas escenas que aparecen al hacer algo especialmente bien. Ofrecen una imagen más estilizada de nuestro personaje haciendo explotar una bomba enemiga, por ejemplo.





Conduce otro día

Pese a que *The Agency tendrá secciones de conducción*, SOE Seattle deja caer que, posiblemente, sirvan de nexo entre los distintos núcleos del juego y las zonas más grandes, como Praga. Los que están definitivamente descartados son los combates vehículo contra persona a pie; los desarrolladores creen que es demasiado difícil equilibrar dicho sistema en un juego con tantos otros elementos importantes.

Para ser un desarrollador de videojuegos, Hal Milton tiene intenciones algo extrañas: quiere que la gente lea más. "Me gustaría que se obligase a la gente a leer, al menos, un libro de historia del arte, para poder distinguir entre el arte representativo y el no representativo". No está en absoluto de acuerdo con que se clasifique al estilo visual de *The Agency* como caricaturesco. "No tiene nada de dibujo animado. Es una simple cuestión de cuán cerca de la realidad quieres estar. Si te acercas demasiado, puede suponer la muerte de todos tus programadores", bromea.

Independientemente de que se trate de una cuestión de forma o función, no hay nadie que diga que *The Agency* sea un juego feo. Desde sus ágiles animaciones hasta el alegre y sexy diseño de los personajes, el MMO de espías de SOE Seattle es una auténtica delicia visual. Y pese a que todavía no hemos tenido la oportunidad de saber si también será un placer jugable, un nuevo viaje guiado por el juego nos muestra que podría llegar a ser realmente algo único.

En lugar de ser un gran mundo vivo, se divide en pequeños núcleos; hemos podido ver una partida ambientada en Praga, un detallado escenario de tejados rojos y calles de adoquín. En ella, tendremos superespías y un cuartel general oculto tras una floristería.

Es la base de Unite, la facción más elegante, al estilo James Bond, de las dos con las que podremos jugar. La otra es Paragon, con miembros rudos y musculosos, cuyo escondite tiene un aspecto bastante desconcertante. Curiosamente, estas facciones no están enfrentadas directamente; simplemente afrontan sus misiones de forma diferente: los primeros prefieren las técnicas de infiltración y la tecnología; los otros prefieren el uso de explosivos y las metralletas.

Desde el cuartel general de Unite, se nos presenta una misión de seguimiento; si nos detectan, irremediablemente afectará a las estadísticas de nuestro personaje. Pronto, la situación será propia de un shooter de estilo más tradicional, en el que deberemos proteger los pilares de un edificio para evitar que los terroristas lo hagan explotar.



Si una bala acaba contigo, podrá revivirte un compañero de equipo, como en *GoW*. Algunos jugadores podrán personalizar sus puntos de control.

Los tiroteos en el juego están muy logrados, y el cambio entre la primera y la tercera persona nos recordará la elegancia que se pudo ver en *Oddworld: Stranger's Wrath*. La misión en sí es muy directa, pero hay varias ideas muy inteligentes, como ese HUD que sólo aparece cuando apuntamos a un objeto que se puede usar (por ejemplo, una cerradura), o la habilidad para llamar a los Operativos. Estos grupos tienen el potencial para convertir el juego en una especie de Pokémon con sabor a Martini: son PNJ coleccionables a los que podemos pedir ayuda en circunstancias muy concretas; en este caso, disparan rápidamente a una tubería para lograr cierta distracción.

La demo que probamos es lo bastante larga como para permitirnos ver un juego que parece ser ingenioso y que, a priori, cuenta con mucha variedad.

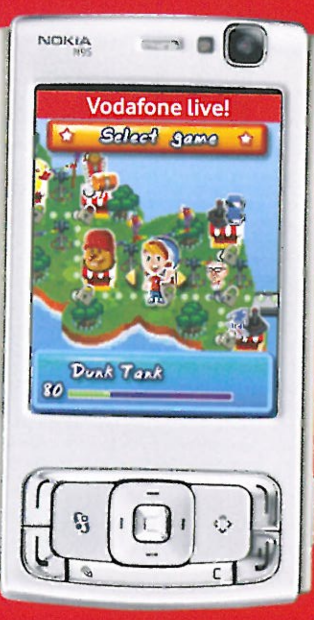
A *The Agency* le queda mucho trabajo por delante, pero sigue antojándose como algo especial.

Ambas versiones tendrán logros, posiblemente renombrados trofeos para la versión de PS3. Habrá de todo tipo, tanto muy ridículos como muy difíciles.



El juego entre plataformas es posible, pero los usuarios de PS3 no podrán interactuar con los de PC. El motivo son los sistemas de control particulares. Algunos miembros del equipo trabajaron en Shadowrun, así que conocen bien el problema.

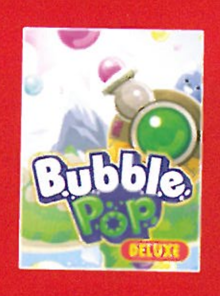
PARQUE DE ATRACCIONES 12-PACK











Disponibles en

Vodafone live!

Encuéntralo en:

Vodafone live! > Videojuegos



Precio de descarga: 4€ (4,64€ con IVA). Si el videojuego es HD, touch o sensor: 5€ (5,80€ con IVA). Precio de conexión: 0,69€ (0,80€ con IVA)/5 MB. Tarifas válidas en península y Baleares. Para precios aplicables o los impuestos correspondientes a Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es o en tu tienda Vodafone.



PLATAFORMA **360 PS3**
LANZAMIENTO **13 MARZO**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN GAMES**
ESTUDIO **CAPCOM**
ORIGEN **JAPÓN**

Resident Evil 5

La infección viaja al continente africano, esta vez en modo cooperativo

Hasta 15 enemigos a la vez podrán intentar acabar con tu personaje. Será necesario elegir bien las armas y establecer tácticas basadas en el uso del entorno. La interacción entre Chris y Sheva irá desde el intercambio de armas, hasta para zafarnos de algún infectado. Si Sheva muere, la partida se acabará.



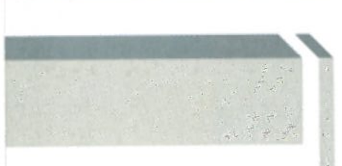
Capcom intentará camuflar el evidente parecido jugable de *Resident Evil 5* con su antecesor, añadiendo la opción de juego cooperativo en la campaña principal. Es posible que esta característica reste protagonismo a la abandonada idea del survival horror, pero sin duda mejorará en acción y diversión. También parece superada la polémica que suscitó el hecho de que nuestros enemigos fuesen ahora africanos de color, y todos los astros parecen alinearse para que el lanzamiento de *Resident Evil 5* culmine en éxito. Aprovechamos para recordar que en España, las quejas apuntaban más hacia el equivocado doblaje que hacia la oscura versión de *Los Santos Inocentes* perpetrada por Capcom. Chris Redfield, el gran veterano de la saga, volverá a enfrentarse al horror, aunque esta vez acompañado de Sheva, mujer fuerte y personaje sobre el que recae la nueva experiencia de juego, dado que habrá que colaborar con ella para resolver puzles y situaciones peligrosas. El salto a la nueva generación permitirá escenarios más trabajados, iluminaciones fotorealistas y muchos más enemigos en pantalla con una I.A mejorada, lo que incrementará considerablemente la tensión de cada enfrentamiento. Aunque quizás el cambio más sustancial tendrá que ver con el sistema de recogida y selección de armas y objetos, que ahora será en tiempo real. Por otro lado se mantendrá el control torpe, la imposibilidad de correr y disparar y las ya clásicas escenas cinematográficas. A estas alturas, nos conformamos con que sea un poco mejor que *Resident Evil 4,* ya que la barrera gráfica estará claramente superada.







Darle órdenes a Sheva no será una acción tan pulida como nos gustaría, pero simplificará las cosas cuando nos encontremos en situaciones difíciles.



Bionic Commando

Se retrasa la versión contemporánea del clásico de 8 bits

PLATAFORMA **360 PS3 PC**
LANZAMIENTO **PRINCIPIOS 2009**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN GAMES**
ESTUDIO **CAPCOM**
ORIGEN **JAPÓN**



Triste pero cierto. El esperado regreso del héroe con el brazo más versátil de la tierra tendrá que esperar hasta principios del año que viene, y todo apunta a la existencia de ciertos problemas con la versión para ordenadores. Ben Judd, de Capcom USA, ha arrojado luz durante la última edición del Tokyo Game Show, celebrada el pasado mes de octubre, sobre este suceso diciendo lo siguiente: "La versión de PC es muy peligrosa por culpa de la piratería y, por otro lado, queremos asegurarnos de que el DRM esté en su justa medida. Nuestra intención es que el juego no sea un simple port, de modo que creemos que podemos pulir un poco más la versión de PC." De todas formas, se ha insinuado que, a pesar del retraso, las versiones para consolas podrían salir antes que la de PC, ya que ésta se retrasaría todavía más, concretamente hasta principios del año que viene.

Por lo demás todo sigue igual en el título, paisajes post apocalípticos que lucen cada día mejor, enemigos finales mecanizados y una física muy pulida que promete dejar en pañales a títulos como *Spiderman.* Además, adelantamos que nuestro gancho se pondrá exquisito y no será posible acoplarlo a cualquier superficie, por lo que tendremos que calcular bien nuestros saltos antes de lanzarnos al vacío. Será posible introducirnos en alguno de los rascacielos que no se hayan derrumbado por completo, y la acción y las plataformas serán los ingredientes principales de esta aventura que todos los jugadores de la vieja escuela están esperando fervientemente.

Aunque aún quedan unos meses para balancearnos por la destruida ciudad de Ascension City, pensamos que siempre es preferible un retraso de última hora que un juego imperfecto a tiempo.



El desolado y apocalíptico paisaje fortalecerá la inmersión de jugador para envolverlo en la dramática sensación de soledad que provoca la destrucción urbana.





Nathan Spencer será encarcelado injustamente por una serie de delitos que jamás cometió. Cuando todo parecía perdido, la ciudad de Ascension City sufre un terrible desastre nuclear. ¿Una acción terrorista?



16+
www.pegi.info
eu.playstation.com
PSP
PlayStation®Network
collection
beats
flOw
Combat Ops
POWER
pack
16+
www.pegi.info
PSP
PlayStation®Network
collection
GO! PUZZLE
Lemmings
GO! SUDOKU
3+
www.pegi.info
PUZZLE
pack
SONY
Disfruta ahora en tu PSP los mejores juegos de PlayStation® Network.
Vuelve loco a tu cerebro con el nuevo Puzzle Pack, que incluye el trepidante Go! Puzzle™, el desenfrenado rescate de roedores en Lemmings® y el reto de cálculo de Go! Sudoku™.
Pon a prueba tus habilidades y despierta tus sentidos con el Power Pack, donde vivirás la acción por el espacio de Syphon Filter™. Combat Ops, el hipnotizante flOw y la diversión rítmica de Beats.
Cada pack incluye
3 juegos
por sólo
19,99 €
(PVP recomendado)
PSP
PlayStation®Portable

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA BLACK BOX**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**



Need for Speed Undercover

El crimen organizado aporta un sabor peculiar a las ruedas de aleación de la saga de carreras de EA





El neón está muerto. Lo que ahora gusta es el Batmóvil". Eso dice Jesse Abner, productor de *Need for Speed Undercover*. Al parecer, la cultura de la personalización ya no se basa en cantosas pegatinas de dragones y luces de fibra óptica en las ruedas. Así que *Need for Speed* ha cambiado la vulgaridad de los tuneros por la intriga policial. Maggie Q aporta un toque *hollywoodiense* al juego, interpretando a una atractiva agente federal que te envía órdenes desde unos interiores severos, minimalistas, en los que la luz es tan escasa que tiene que ser dividida en haces llenos de humo.



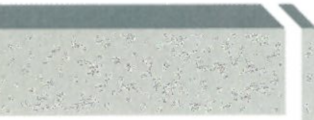
Como en *Most Wanted*, la policía es una amenaza constante, y un enemigo agresivo. Te meterás en una buena persecución si les molestas, sin importar si estás en una misión o no.

Aunque las secuencias de vídeo de *Undercover* intentan ser una especie de versión motorizada de *Infernal Affairs*, el juego te ofrece 160 km de caminos por los que rodar libremente, llenos de misiones y eventos a los que puedes acceder de forma instantánea mediante la pantalla de menú. Es una interfaz agradablemente sencilla y, a no ser que ya estés corriendo, puedes ir directamente a tu garaje y cambiar de coche al instante. La versión previa que probamos sólo permitía acceder a unos pocos eventos: una carrera lineal, dos batallas de autopista (en las que el objetivo es marcar cierta distancia respecto a otro vehículo) y una acción de robo, en la que tuvimos que huir del lugar en un coche de policía recién robado.



***Undercover* introduce un sistema de niveles que te permite gastar la experiencia acumulada en mejorar las habilidades de tu conductor, en lugar de en tuneos.**

El título se apoyará en esa riqueza y variedad de misiones, ya que la ciudad no parece tan repleta de interés como la de *GTA IV* y, sin el tipo de carnicería inspirada de *Burnout Paradise*, no hay muchas razones para pasar tiempo fuera de las carreras en sí. Pero también el control tiene algunos problemas en esta fase de desarrollo: hay un cierto retraso entre el mando y el coche, lo que hace que tomar las esquinas requiera unos giros de volante impresionantes.



PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA BLACK BOX**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **2009**

Skate 2

Los agarres y los giros son geniales, pero lo mejor es verse los pies

Pese a ser un buen juego, *Skate* hizo algo cruel. Mantuvo la promesa de explorar toda una ciudad, para luego atarte vilmente a cuatro pequeñas ruedas fácilmente obstaculizadas por escaleras y pendientes bruscas. Por fortuna, *Skate 2* permite que te bajes del monopatín –incluso puedes dejarlo atrás– y te des una vuelta por la ciudad de New San Vanelona.





Aunque puedes soltar el monopatín para coger otros objetos, basta un botón para que vuelva a tu mano. Como está modelado como objeto físico, puedes usar eso para golpear a otros patinadores en toda la jeta.

Claro, que subir unos cuantos escalones no es la única razón para bajarte de la barra. Esta vez puedes coger casi cualquier objeto que no esté clavado al suelo y arrastrarlo donde quieras, construyendo nuevas pistas y carreras de obstáculos a partir de bancos de parque, contenedores y cubos apilados. Los patinadores IA que pueblan la ciudad son ahora más inteligentes, y pueden reconocer y evitar las obstrucciones, o bien las incorporan a sus propias piruetas.

Tu propio repertorio de movimientos se ha multiplicado por dos, pero no resulta excesivo; Black Box se ha permitido expandirlo, combinando los intuitivos controles de *Skate* para conseguir una mayor variedad. La decisión de incluir el *mongo push* ha evolucionado en este secuela, ya que ahora cada botón de pie funciona de forma separada en cada movimiento, permitiéndote realizar *hand plants* mientras jugueteas con los pies en el aire. Aprieta ambos botones a mitad de un *ollie* cuando te acercas a un obstáculo, y saltará sobre él como si el monopatín le empujara.



Con la excepción de los desagües gigantes que caracterizaban a Hellevator en *Skate*, pocas zonas empleaban ina cierta verticalidad. *Skate 2* se abre a la montaña en el horizonte de New San Vanelona, permitiendo a los usuarios participar en vertiginosas carreras mortales.

En todo caso, *Skater 2* es una forma inteligente de continuar una saga, con revisiones y mejoras menores: un avance modesto, pero ajustado, para una franquicia que brilla en la simulación más directa y poco espectacular.

QUANTUM OF SOLACE

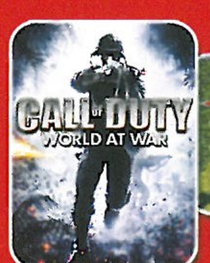
007™













Disponibles en

Vodafone live!

Encuéntralos en: Vodafone live! > Videojuegos

vodafone

Precio de la descarga: 4€ (4,64€ con IVA). Si el juego es HD, touch o sensor: 5€ (5,8 con IVA). Precio de conexión: 0,69€ (0,80€ con IVA)/5Mb. Tarifas válidas en Península y Baleares. Infórmate de los precios aplicables o los impuestos correspondientes a Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es o en tu Tienda Vodafone.



PLATAFORMA: **DS**
PRODUCCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SONIC TEAM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **25 DICIEMBRE (JAPÓN), POR CONFIRMAR (UK, US)**

Phantasy Star Zero

Lo último del Sonic Team puede hacer que la DS sea aún más adictiva, on-line u off-line

Así funciona el chat virtual (derecha). Similar a los emoticonos de *Phantasy Star Online*, seguro que algunos se inventarán algunos insultos de lo más creativo.



Teniendo en cuenta que el juego para PSP supera cada semana los récord de ventas de Sega, el anuncio de un *Phantasy Star Zero* para DS resultaba inevitable. Siguiendo los pasos de *World Destruction: Michibikareshi Ishi,* también de Sega, *Zero* está teniendo un gran respaldo: una canción oficial grabada por un popular artista japonés, voces famosas, el guionista y el diseñador de personajes de *The Idolmaster,* y un cartucho de 2 GB repleto de escenas de vídeo dirigidas por la compañía Gonzo.

Todo ello esconde un juego, y además uno técnicamente impresionante. *Zero* está renderizado en unos 3D que seguramente están sacándole todo el partido a la plataforma y, aunque el título incorpora un modo historia para un solo jugador, su clave son las partidas en red. Hasta cuatro jugadores pueden incorporarse a una misión mediante una conexión directa o vía Wi-Fi, con lo que se intenta mantener el espíritu de *Phantasy Star Online* intacto.

Una adición para el juego en red es un clon del Pictochat que Sega llama "chat virtual". Si lo usas para introducir mensajes o dibujos en la pantalla táctil, el mensaje aparece sobre la cabeza de tu personaje, moviéndose hacia un lado de la pantalla cuando hay más de uno presente. Es más, los mensajes pueden grabarse en la tarjeta del juego para luego usarlos como acceso directo personalizado durante los chats.



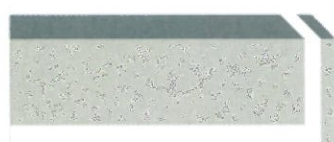
El proceso de creación de personajes se basa en tres atributos básicos, que pueden refinarse con la colección habitual de objetos, armas y otros accesorios.

Zero arrasará, sin duda, en Japón: tanto una franquicia online establecida como las capacidades propias de la portátil más popular del país le darán la oportunidad de llenar el hueco tamaño *Monster Hunter* del catálogo de DS.

Mortal Kombat vs DC Universe

PLATAFORMA: **360 PS3**
LANZAMIENTO: **21 NOVIEMBRE**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **MIDWAY**
ORIGEN: **USA**

Batman contra Sub-Zero y otras luchas atípicas en un crossover poco habitual



Este extraño crossover de personajes utilizará los principios jugables de *Mortal Kombat* para ofrecernos los combates más bizarros del año, con perdón de lo visto en *Super Smash Bros Brawl* y la aparición de Yoda y Darth Vader en la última entrega de *Soul Calibur.*





La nueva entrega de la mítica saga cruzará personajes como Sonya, Kitana o Scorpion con héroes y villanos de la factoría DC Comics: Superman, Catwoman...

Por supuesto habrá muchas novedades, aunque los héroes –y villanos– de cómic se comportarán como luchadores normales con ataques especiales y combos, en un intento de encontrar el equilibrio adecuado. Por supuesto también se mantendrán los clásicos fatalities y el humor soez y violento característico de la saga *Mortal Kombat.* Se han incluido los denominados movimientos Freefall Kombat y Klose Kombat, ataques que tendrán un pronunciado tono cinemático y que propondrán acciones como, por ejemplo, correr rompiendo las paredes de un edificio o caer al vacío mientras golpeamos a nuestro contrincante. Estos ataques serán ciertamente espectaculares y además interactivos, ya que podrán ser contrarrestados si adivinamos qué botón va a pulsar el otro jugador. Pero ninguna de estas características, ni siquiera la posibilidad de jugar con el mismísimo Joker, ha conseguido aún convencernos de que este título merecerá la pena. Su irregular apartado gráfico, resuelto de una manera poco arriesgada y la sensación de que el sistema de combate no resultará todo lo profundo que nos gustaría, nos mantienen en guardia ante *Mortal Kombat vs DC Universe.* Esperemos que la versión final sepa trascender el aspecto anecdótico y comercial que supone ver a estrellas del cómic y del ocio electrónico peleando en un mismo videojuego.





Las nuevas acciones ofrecerán situaciones visualmente llamativas. Por ejemplo, tras un golpe en una zona del escenario, se producirá una caída libre que podremos aprovechar para golpear a nuestro rival.



Ofrezca a su iPod® el sonido que merece.

Completa gama de sistemas musicales digitales BOSE® SoundDock®. Usted elige.

Sistema musical digital SoundDock® Original
El reconocido sistema SoundDock®.



Sistema musical digital SoundDock® Portable
Llévese su música a cualquier lugar, incluso al exterior.



¡Nuevo! Sistema musical digital SoundDock®
Tamaño reducido y gran potencia.
Rediseñado.



Añada a su iPod® la calidad de sonido BOSE® con nuestros sistemas musicales digitales SoundDock®. Gracias a nuestro compromiso con la investigación y a las exclusivas tecnologías Bose, podrá disfrutar de toda la intensidad y riqueza de su música preferida. Cada sistema ha sido diseñado para que pueda escuchar música donde le apetezca.
El sistema musical digital SoundDock® original ofrece una exclusiva combinación de tamaño reducido y sonido de calidad, por lo que es apropiado para una gran variedad de habitaciones.

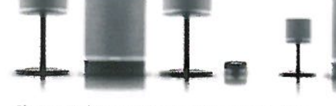
El nuevo sistema musical digital SoundDock® le ofrecerá todas estas ventajas, así como un nuevo diseño y características adicionales, como una entrada auxiliar y un mando a distancia optimizado.
El sistema SoundDock® Portable incluye una batería de iones de litio que le permitirá disfrutar de la misma calidad de sonido en cualquier lugar, incluso en el exterior. Pruébelos y verá lo que su iPod® se estaba perdiendo.

iPod® no incluido. iPod es una marca registrada de Apple Computer, Inc.





Sistemas musicales digitales BOSE®



Sistemas de altavoces multimedia BOSE®





Auriculares BOSE®

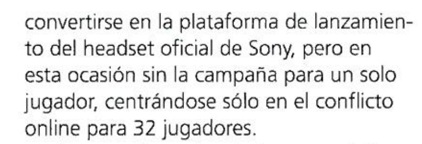
En casa, en el trabajo, de viaje: Personal® Audio de Bose.

Llame al 91 748 29 60, visite www.bose-es.com o acérquese a un distribuidor autorizado Bose

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **SLANT SIX GAMES**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE**

SOCOM: Confrontation

Slant Six Games se enfrenta al pasado y rehúye del futuro



Dado que Zipper Interactive está ocupada con ese enigmático proyecto llamado *Massive Action Game,* le ha tocado a Slant Six Games encargarse de *SOCOM Confrontation,* la nueva entrega para PS3 de la serie de shooters tácticos. La franquicia volverá a convertirse en la plataforma de lanzamiento del headset oficial de Sony, pero en esta ocasión sin la campaña para un solo jugador, centrándose sólo en el conflicto online para 32 jugadores.

Es normal que, tras haber anunciado que querían devolver la franquicia a los valores de *SOCOM II* (mapas más pequeños e íntimos, con enfrentamientos sólo a pie), a primera vista parezca que Slant Six se ha tomado esta premisa de emulación de una forma demasiado literal. A juzgar por la beta pública, *Confrontation* es un mundo de texturas sucias y polígonos conservadores; además, esa molesta forma de correr y las laboriosas recargas, son una clara muestra de que el combate no ha evolucionado demasiado con respecto a aquella primera secuela. Hay pocos elementos llamativos y pirotecnia como para arrastrar a los seguidores de *Call of Duty,* ni tampoco cuenta con un sistema de cobertura tan accesible como el de *Rainbow Six Vegas,* con un Sixaxis que se convierte en un pobre sustituto. Lo que nos queda es un shooter táctico a medio cocer, que parece ser una disculpa a la fiel base de seguidores de *SOCOM,* por no haber conseguido crear una comunidad online. Tras la beta pública, no cabe duda de que les toca escuchar las quejas de los foros y retocar el código, eliminando bugs.

Aún así, pese a que el mapa Crossroads de la beta seguía esa línea de elementos nostálgicos, mantenemos la esperanza de que los mapas se alejen de la generación anterior. Habrá que esperar para saber si son capaces de llevar el juego más allá del satisfacer a sus fans y logran atraer a los usuarios con una oferta multijugador al nivel de títulos más importantes.

A la PS3 no le faltan campos de batalla de mucha calidad; además, ese ente conocido como Tom Clancy está acaparando todas las facetas del combate militar. En esas condiciones, posiblemente a *SOCOM* no le queden demasiados seguidores.





El chat de voz por proximidad nos permite susurrarles a nuestras víctimas al oído, o algo más realista, dejar caer la situación de nuestro francotirador antes de acabar con el enemigo.



White Gold: War In Paradise

Deep Shadows vuelve a por más; siempre y cuando se lo permitan las ancianitas con granadas, claro está.

PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **PLAY TEN**
ESTUDIO: **DEEP SHADOWS**
ORIGEN: **UCRANIA**
LANZAMIENTO: **2009**

El anterior trabajo de Deep Shadows, el shooter RPG *Boiling Point: Road to Hell,* ofrecía tantas posibilidades al usuario que se vio condenado a una ejecución cargada de Bugs. Todavía no está claro si *White Gold,* un mundo mucho más amplio, correrá la misma suerte o conseguirá triunfar. *White Gold* ofrece un mundo que es una mezcla de realismo superficial y locura profunda, en el que es difícil discernir si el cambio de tono es intencionado o no. Poco después de llegar a una de las islas principales, nos encontramos con un hombre que ha tenido un accidente con su coche al chocar contra una araña gigante. Luego, ayudamos a un buzo cuyo amigo se ha quedado atrapado en una cueva tras el ataque de un pez; pero en cuanto ponemos el pie en el agua, tres lanchas llegan y matan a balazos a todo el mundo sin motivo aparente.

Nuestras partidas con el juego demuestran la variedad y el gran número de aventuras. En una de las misiones deberemos convencer a un suicida para que no se tire. Nuestra intervención sólo empeora las cosas: opta por no saltar, pero se inmola con una granada. Así que optamos por probar algo un poco más movidito, e intentamos robar un helicóptero de una base del gobierno. Desgraciadamente, todavía no tenemos la habilidad suficiente para utilizar las mirillas en nuestras armas, y pronto nos detiene un escuadrón.

White Gold promete ser desconcertante y errático: mucho detalle realista en zonas que no lo requieren, elementos absurdos para dar y tomar en otras. Pero es fácil apreciarlo: pese a sus defectos, posiblemente no nos toparemos con una experiencia tan amplia y alocada como ésta hasta que Deep Shadows lance su próximo trabajo.

Hay siete facciones a las que el jugador deberá ayudar, desde bandidos locales hasta la CIA. El juego también ofrece estadísticas de relevancia cuestionable, como la adicción al alcohol del personaje.







Muchos vehículos requerirán una llave o una gran habilidad a la hora de forzar cerraduras; así que al principio del juego, tocará ir a pie.



EL CUENTO DE LAS 3D

LAS TECNOLOGÍAS GRÁFICAS QUE HAN DADO FORMA A LOS VIDEOJUEGOS



GRÁFICOS VECTORIALES EN 2D

Casi todo el que ha estudiado trigonometría conoce las matemáticas básicas necesarias para representar y manejar formas geométricas planas. Cada forma se representa con una serie de puntos, y la posición de cada uno se describe por dos números, uno horizontal, o X, y otro vertical, o Y. Es lo que se llama vectores 2D. Las formas se dibujan uniendo los vectores. Así funcionaba *SpaceWar!*, el primer juego interactivo en tiempo real. Creado por Steve Russell y dos amigos que estudiaban juntos en el MIT en 1961. *SpaceWar!* funcionaba en un DEC PDP-1 y un monitor de rayos vectoriales. La pantalla funcionaba como un osciloscopio, en el que el PDP enviaba vectores que daban instrucciones al rayo para dibujar las líneas y formas en la pantalla.

DEFINICIÓN: Un vector es un punto en el espacio definido como la separación del origen en cada uno de los ejes.

WIREFRAME 3D

Si los gráficos vectoriales en 2D se representan con dos números por cada punto en un plano, en 3D precisan tres, siendo el tercero la profundidad (punto Z). Eran inevitables los juegos 3D cuando los ordenadores tuvieron la potencia necesaria para manejar los suficientes puntos 3D para representar un mundo de juego. Lanzado en 1980, *Battlezone* de Atari fue el primer juego en 3D reales. Utilizaba un rayo de vectores parecido al de *SpaceWar!* para mostrar tanques y el campo de batalla como simples bocetos vectoriales. Después de todo, el hardware, aunque contenía un coprocesador matemático propio, sólo podía manejar unos pocos puntos en cada *frame*.

Las 3D que vemos renderizadas en nuestras teles y monitores son falsas. Un entramado de secretos, mentiras y apaños que crean un algo espacial desde la nada de las matemáticas. Después de todo, los ordenadores no tienen aún posibilidad de simular ópticamente un mundo tan complicado como el nuestro. En su lugar, año tras año, se han desarrollado los gráficos 3D en tiempo real en un catálogo de técnicas y efectos diseñados para emular al mundo real.

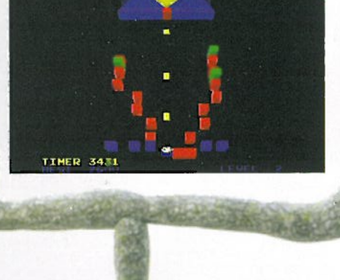
El proceso que hay tras los gráficos 3D es abstracto, y necesita un nueva terminología para entenderlo. Pero sus raíces están firmemente arraigadas en la realidad. Los programadores han estudiado con mucho cuidado los rayos imperceptibles de luz que hay junto a una sombra, el brillo delicado de un gusano o cómo refleja el agua la luz para trasladarlo a código que funcione en el hardware de cada momento. Es la puesta al día de estos desarrollos lo que ha animado y articulado los juegos 3D, desde *Elite*, en 1984, hasta el actual *Far Cry 2*.

Pero, incluso ahora, los principios básicos que permitieron a Stever Russell programar un PDP-1 para dibujar los bellos triángulos sencillos de las naves de *SpaceWar!* permanecen en el alma de las 3D en tiempo real, igual que la influencia de la forma en que se muestran imágenes en una una televisión de tubo catódico. Nuestros gráficos en 3D se construyen a partir de un conjunto de procesos muy interconectados que se han desarrollado cada vez de forma paralela entre sí. Estas páginas describen las técnicas que han encabezado el desarrollo de los gráficos 3D y cómo han afectado a los juegos, desde los vectores de un blanco perfecto a las superficies con texturas, el sombreado suavizado o la luz reflejada y las sombras.

Simon Danaher

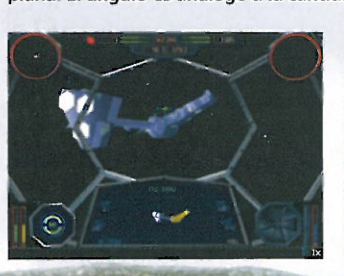
POLÍGONOS SÓLIDOS

Aunque muchos de los primeros juegos *wireframe* utilizaban pantallas vectoriales, el tubo de rayos catódicos (CRT) fue con mucho la pantalla más habitual hasta que llegaron los LCD y los plasma. En los CRT la imagen se compone con filas de miles o millones de píxeles coloreados. Mediante barrido o renderizado los polígonos de esas pantallas son un proceso en el que la imagen se "pinta" píxel a píxel, con un barrido de cada línea de la pantalla de izquierda a derecha y de arriba abajo para que los polígonos parezcan sólidos. Esto se utiliza todavía en el rasterizado de las GPU y es parte de la familia de algoritmos de dibujo lineal Bresenham. Aunque no fue un éxito por su atípico diseño de juego, *I, Robot*, de Atari, lanzado en 1983, se considera el antecesor del moderno juego 3D gracias a su uso de los polígonos sólidos 3D y el control de la cámara que proponía.



SOMBREADO DE GOURAUD

Aunque los polígonos se usan para representar formas de contornos suavizados, fallan porque son angulares. El sombreado de Gouraud es una técnica que mezcla los gradientes del color, suavizándolos visualmente. Se asigna un color a cada vértice de un polígono y se interpola la diferencia con el color de los vértices adyacentes, de forma que los cambios se suavizan en todo el polígono. Es un método utilizado en la iluminación básica en tiempo real, que se calcula computando el ángulo entre el vector de una luz direccional sencilla y una "superficie normal" de polígono; es decir, la dirección a la que señala su superficie plana. El ángulo es análogo a la cantidad de luz que cae sobre el polígono y se sombrea como corresponde. Si el valor de la superficie normal entre los polígonos adyacentes es similar, puedes hacer que las superficies normales sean "vértices normales" y utilizar Gouraud para que la luz de esas superficies se suavice. *Star Wars: TIE Fighter* lo usó en 1994.



DEFINICIÓN: En los gráficos de ordenador, un vértice es un vector con información adicional, como color, superficie, coordenada de texturas o una combinación de todos ellos.

SPRITES ESCALADOS



Para incorporar el detalle visual y el color de los juegos 2D a los primeros mundos 3D, los desarrolladores recurrieron a los sprites. En los juegos 2D, estas pequeñas imágenes se rasterizaban a escala completa, pero, para los juegos 3D, había que escalarlas dependiendo de la distancia a la que se veían. Los objetos del mundo se colocaban en vectores; cuando la imagen se rasterizaba, los píxeles de la imagen originaria se copiaban a los píxeles adyacentes o se saltaban para el escalado en lo que se llama interpolación lineal. Hicieron famosa la técnica los juegos de Sega, como *Space Harrier*, de 1985. Irónicamente, las modernas GPUs actuales emulan a los sprites utilizando polígonos texturizados alineados con el ángulo de cámara, lo mismo que trataba de imitar Sega, como la copa de los árboles de *Oblivion* o el humo de las ruedas derrapando de juegos de carreras como *PGR*.

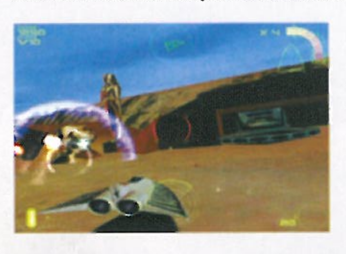


MAPEADO DE TEXTURAS

Uno de los principales retos para los gráficos 3D es crear el detalle en las superficies, porque supone un gran gasto computacional representar cada elemento como polígonos con forma definida y color. El mapeado de texturas simula ese detalle. Consiste en pegar una imagen en un polígono. El proceso asigna los vértices de un polígono a píxeles específicos de una imagen 2D llamada mapa de texturas. Cuando se rasteriza el polígono, se interpolan las coordenadas de la textura 2D para saber qué píxel del mapa de texturas (el "texel") corresponde a cada píxel y mapear la textura en su superficie. Los desarrolladores han usado el mapeado de texturas desde que surgieron los polígonos 3D rellenos, pero el proceso no mostró todo su potencial hasta *Descent*, en 1995, que tenía un escenario todo en 3D con paredes, suelos y objetos renderizados así.

MAPEADO MIP

El mapeado con texturas de alta resolución utiliza mal la memoria y el procesador, y suele mostrar problemas como parpadeos (ver "filtros complejos"). El mapeado MIP los soluciona almacenando una versión a escala reducida de cada mapa de texturas; cada uno de ellos es la mitad que el anterior. Cuando se aplica una textura, el rasterizador analiza a qué distancia está el píxel de la cámara. Esto determina qué mapa MIP usar, aunque se usan varios niveles MIP y el interpolado para suavizar las transiciones. Los mejores ejemplos llegaron cuando ya se popularizaron las GPUs, una muestra es *Incoming*, el shooter de Rage de 1998. Su rápido y suave 3D fue una muestra de los efectos posibles con las GPUs.





SOMBREADO PHONG

El sombreado Gouraud tiene el problema de que es una técnica de espacio en la pantalla, con lo que se calcula por la pantalla y no por el mundo 3D que intenta representar. Esa disparidad supone que sufre fallos de interpolación. Por ejemplo, un conjunto de polígonos con sombreado Gouraud que represente una esfera podría delatar los polígonos que lo forman. Algoritmos como el sombreado Phong lo solucionan computando el valor de iluminación de cada píxel en el rasterizado. Es parecido al sombreado Gouraud, pero al final del proceso el Phong puede modular la reflectancia de la luz para simular superficies diferentes, plástico por ejemplo, con reflejos especulares, como el vestido de Ulala en *Space Channel 5*, de Sega.

ILUMINACIÓN EN TIEMPO REAL

De hecho, se trata de un conjunto de técnicas, que en su vertiente más sencilla consisten en Gouraud o sombreado sencillo. Pero para los videojuegos esto es insuficiente porque, como mínimo, necesitan puntos de luz focal (fuentes de luz que emiten un color o brillo especial a una distancia y que se debilita cuando te alejas). Esto se logra mediante cálculos de la iluminación (como Phong) en el proceso de rasterización para tener en cuenta múltiples direcciones de la luz, aunque el color final de cada píxel también se decide por otras texturas y efectos de superficie. La iluminación en tiempo real se utilizó con resultados espectaculares en el software de id, *Quake*, que salió en 1996. En la ambientación lóbrega de sus mazmorras tenía puntos de luz fijos combinados con otros móviles.





RAY CASTING

A principios de los 90 el PC tenía suficiente potencia como para que los desarrolladores empezaran a pensar en mundos 3D con texturas. Ray casting renderizaba un fondo utilizando líneas de barrido vertical en lugar de horizontal. Se traza un rayo, o una línea recta de visión, desde el centro de cada línea de escaneo de la pantalla en el escenario 3D. El primer objeto o muro con que se encuentre indica su posición y distancia de la cámara, si el muro está construido de paredes o bloques de altura uniforme, como en *Wolfenstein 3D*. A partir de ahí se asignan texturas de forma similar a los sprites de *Space Harrier*. Las cosas se complican si los escenarios no tienen altura uniforme, pero es cuestión de ampliar las pruebas de intersección de rayos, como John Carmack hizo con *Doom* en 1993.

Z-BUFFERING

Uno de los problemas con el renderizado 3D es calcular qué polígonos deberían aparecer en el lugar y forma adecuada. Podrías ordenar los polígonos por orden de profundidad y renderizar los más lejanos primero, pero ¿qué sucede cuando dos polígonos se interseccionan? Aquí interviene Z-buffering. El frame buffer no sólo almacena el valor de color de cada píxel; también calcula la profundidad del píxel en la pantalla cuando lo renderiza. El Z-buffer empieza por la parte más alejada de la pantalla. Al renderizar, la profundidad de cada píxel se compara con las que ya tiene almacenadas en el buffer; si está más cercana a la pantalla, se almacena el valor de profundidad del nuevo píxel. Si no, el nuevo valor se desestima porque quedan ocultos por el píxel existente en la pantalla. Esta técnica se ha usado durante algunos años, pero fue la complejidad geométrica de mundos como el de *Super Mario 64* lo que mostró cómo el Z-buffering podía eliminar algunas restricciones de los juegos.

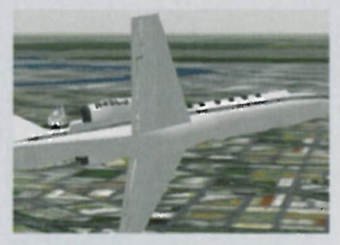
DEFINICIÓN: Área de la memoria que contiene la imagen que se va a mostrar en pantalla. Se divide en dos: el frame que se está renderizando y el que se muestra. El frame buffer contiene más información: un canal alfa, la profundidad y la plantilla.



MAPEADO DE ESCENARIOS

Las repeticiones de *Gran Turismo* no sólo destacaban por mostrar de forma espectacular la carrera, o la fidelidad con que los coches corrían. También por el brillo de la carrocería reflejando el entorno de los coches y su forma y movimiento. Hay muchas formas de representar el mapeado de los escenarios, pero la más habitual es el mapeado cúbico. Es tomar seis fotos del espacio que te rodea: el frente, los lados, la espalda, arriba y abajo. Un objeto se puede texturizar como si estuviera en el centro de este "cubo", proyectando rayos desde su superficie al "cubo" para reflejar el entorno virtual. Se pueden simplificar para permitir reflejos estáticos que gasten menos recursos, una deficiencia que no se nota cuando, en una pista como la de *Gran Turismo*, los reflejos son la carretera, las barreras y el cielo.





COMPLEX FILTERING

Uno de los problemas del mapeado de texturas es el aliasing, en el que la textura aparece con dientes de sierra si lo ves de cerca, o parpadean si su tamaño es menor del real. Estos efectos se deben a que la naturaleza de su filtro "más cercano", que no tiene en cuenta que es poco probable que el centro de cada texel esté justo en el punto en que las matemáticas dicen que debe estar. Los mejores resultados se obtienen con técnicas de filtrado complejas, que analizan la posición de los texels vecinos. El filtro bilineal utiliza un cuadrado de cuatro texels para interpolar el color necesario de cada píxel. El trilineal añade mapeado MIP a esta computación, y el anisotrópico estudia la orientación de la superficie para mejorar el detalle en las texturas orientadas en ángulos oblicuos a la vista. La textura de las vistas amplias y de baja resolución (para lo que hay hoy día) de *Flight Simulator 98* se beneficiaban de estas técnicas, realizadas con la ayuda de la tarjeta gráfica, con posibilidades relativamente nuevas en 1997.

OCLUSIÓN AMBIENTE

Imagina un puño medio cerrado. Si lo renderizas con luz directa, la palma tendría tanta luz como el dorso, y si lo sombreas, la palma estaría negra. En la vida real no es así, porque la luz rebota e ilumina indirectamente las superficies (ver "iluminación global") sobre las que arrojan luz los objetos. La oclusión ambiente es un método rudimentario pero efectivo para simular cómo la luz rodea a un objeto. Pese a su alto coste computacional, pocas veces se calcula en tiempo real. En su lugar, el desarrollador la calcula para cada personaje, fondo u objeto cuando los crea y lo combina con la luz en tiempo real en el renderizado. El proceso dispara un puñado de rayos desde cada polígono en un hemisferio alineado a una superficie normal. Si un rayo no intersecciona con otro polígono, la superficie se vuelve más brillante, con lo que cada polígono, rodeado de otros muchos polígonos, recibirá menos luz ambiente. Mediante este método se consiguió que los personajes de *Half-Life 2*, en 2004, parecieran creíbles y vivos.



SOMBREADO EN TIEMPO REAL

Ya sea el juego en 2D o en 3D, las sombras son decisivas para que el jugador evalúe las distancias entre los elementos del mundo de juego. Los juegos modernos en 3D utilizan en su mayoría el *shadow mapping* (mapeado de sombras). Para crear una escena de un atardecer, el juego renderiza el entorno desde la perspectiva del vector que define la dirección del sol y almacena la información en el Z-buffer. Esto crea un mapa de sombra que decide lo que se ve desde la fuente de luz. Cuando se renderiza la visión del jugador, el juego compara la posición de cada píxel en el mapa; las zonas que están en la sombra se renderizan sin la fuente de luz. El mapa debe actualizarse para crear un sombreado en tiempo real. *Splinter Cell* fue uno de los primeros en usarlo e incorporó las sombras como parte de la jugabilidad.



RENDERIZADO VÓXEL



Los sistemas vóxel ("volume-pixel") representan escenas utilizando cubos. Una imagen en píxel 2D es análoga a una serie de puntos coloreados en un papel virtual, pero una imagen vóxel 3D incluye una tercera dimensión en la que el espacio se divide en una cuadrícula de cubos que pueden ser transparentes (aire) o coloreados (materia). Usan muchísimos recursos del ordenador y actualmente se limitan a imágenes médicas y científicas, pero parte de esa tecnología se unió a los juegos en los 90 con el simulador de helicópteros de PC *Comanche Maximum Overkill*. Para reducir la carga, se usó una imagen de 2D que representaba el terreno. Trazaba rayos para cada columna de píxeles y los computaba interseccionándolos con la altura para renderizar una línea vertical de vóxels.



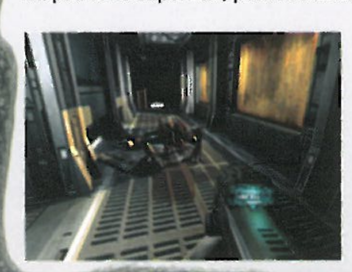
ANTI-ALIASING

El filtro complejo puede usarse para evitar el *aliasing* (los "dientes de sierra") en las texturas, pero hacen falta otras técnicas para eliminar los bordes de los polígonos. La más común es el *anti-aliasing* de múltiple muestreo (MSAA) de las modernas GPUs, que toma muestras de posiciones diferentes de cada píxel de la pantalla; el color final del píxel se hace con la media de las muestras. Cuantas más muestras se tomen, más fiel es el resultado, pero tiene un coste computacional. Una técnica "adaptativa" reduce las muestras manteniendo la calidad a base de comparar las muestras según las va tomando. Ahora es una técnica habitual en los juegos 3D para PC, pero la primera experiencia en el juego de ordenador de anti-aliasing vino de la mano de *Tomb Raider* con una tarjeta 3DFX.



NORMAL MAPPING

El mapeado de texturas añade detalle a la superficie, pero no puede conseguir detalles como las sutiles variaciones de iluminación en las superficies curvas o irregulares. El *normal mapping* lo soluciona y evita tener que aumentar los polígonos de los objetos a base de añadir una textura a la superficie que tiene una imagen con profundidad. Un canal de color en la textura indica la curvatura de la superficie horizontal (su desviación de la normal) y otro la vertical. Después, la textura se mapea en la superficie, pero la desviación de los dos canales sirve para ajustar la superficie normal en el Phong o en otro calculador de luz. *Normal mapping* es la ampliación de otra técnica de mapeo de curvaturas muy utilizada en los juegos. Donde primero se usó de forma contundente (algunos dicen que demasiado) fue en *Doom 3*, que presumió de su alto detalle pese a la geometría relativamente simplista del juego.



PARALLAX MAPPING



El desarrollo de las técnicas de renderizado de superficies ha ido de la mano con un aumento de poder de la GPU. Parallax mapping es una de ellas, una extensión de normal mapping que añade la ilusión óptica de dar profundidad a la superficie. Utilizando un canal de color adicional en el normal map para almacenar la altura de las desviaciones de la superficie, el juego puede crear un efecto parallax en la textura, que se calcula desplazando las coordenadas de lectura de la textura cuando se renderiza cada píxel según el ángulo y la altura del mapeado. Así, si el ángulo entre el polígono y la vista aumenta, cambia la perspectiva. Tiene algunos problemas: el efecto falla en los ángulos muy oblicuos y las soluciones tienen un alto gasto computacional. Un ejemplo son los muros de *Oblivion*.

DEFINICIÓN: El efecto visual por el cual parece que los objetos cercanos se mueven más rápido que los lejanos. En los juegos 2D se simulaba con capas que avanzaban sobre los gráficos del fondo a diferentes velocidades.



ILUMINACIÓN GLOBAL

La iluminación de casi todos los juegos de ordenador utiliza un modelo de luz directa en el que las superficies se iluminan con fuentes directas y una luz "ambiental" predeterminada. Pero la luz ambiental no existe en el mundo real; las superficies se iluminan indirectamente por la luz que emiten otras superficies, lo que afecta tanto a la intensidad como al tono de la luz. Actualmente es imposible computar en tiempo real en los gráficos 3D la luz que se refleja de una superficie a otra, ni se podrá en un futuro cercano. Así que la idea de "iluminación global" consiste en computar los valores de luz y llevarlos a las texturas para unos valores de color finales cuando se renderice la escena. Hay otras técnicas, pero sus resultados son parecidos, iluminación realista estática. Puede crear algunos efectos espectaculares como la sutil iluminación de *Halo 3*.

IMPOSTORES Y GEOMETRY INSTANCING

Ahora que los juegos intentan, cada vez más, mostrar una escala mayor de acción, como grandes batallas o bulliciosas ciudades, hay que renderizar más objetos parecidos. Hay dos técnicas que lo logran sin aumentar el gasto de procesado. *Geometry instancing* emplea un modelo optimizado cuidadosamente que puede ser manipulado por la GPU para convertirlo en un modelo y cambiar unos pocos parámetros, como su ubicación, para repetirlo en el escenario. Al restringir el proceso a la GPU hace falta menos memoria. Los llamados impostores renderizan un modelo o una serie de ellos a texturas que se muestran como sprites escalados en el mundo del juego. Como los sprites se han creado con los mismos parámetros, como la luz, parecen bastante naturales. Así es como Rare creó la escena de la batalla de trolls en *Kameo* en 2005.



SUPERFICIES PARAMÉTRICAS

Un problema al representar mundos 3D con mallas de polígonos es el detalle frente a la distancia. Si se usa una malla estática para cada objeto, sería un gasto inútil computarlo para renderizar los detalles cuando se ve lejos. Para eliminarlo, se pueden almacenar múltiples mallas e intercambiar entre ellas (ver "nivel de detalle"), pero en algunos casos sería mejor construir la malla sobre la marcha, añadiendo o restando polígonos según cambia la distancia. Pueden usarse las superficies paramétricas mediante una fórmula matemática a partir de la cual el motor de renderizado genera las mallas al momento. Estas curvas pueden representarse como un spline con un ancho determinado. *Quake III* lo usó para las formas orgánicas complejas de mapas.



DEFINICIÓN: Es una curva en un espacio 3D y que está definida por una serie de puntos de control.

NIVEL DE DETALLE



Como los mundos 3D permiten a los jugadores más libertad para moverse y explorar, el cambio en el nivel de detalle es crucial. El jugador espera distinguir cada rama y el follaje cuando se acerca a un árbol, pero no es necesario gastar recursos en eso cuando el árbol está lejos. Hay muchas maneras de simplificar la geometría de objetos lejanos eliminando detalles; por ejemplo, con impostores, la fragmentación de las superficies paramétricas o cambiando a mallas con menos detalle. Un ejemplo es el sistema de renderizado del bosque en *Far Cry* en 2004, en el que los árboles pasaban de un gran nivel de detalle a otro menor, y a veces a sprites, mientras que la vegetación del suelo desaparecía a veces a media distancia cuando Crytek empleaba la realidad de que el follaje en la jungla espesa oscurece la mayor parte del suelo a lo lejos. Esta visión personal de Crytek es una de las características de los motores gráficos modernos.

POST PROCESADO

Algunos de los efectos visuales más llamativos de los juegos en los últimos años como el *bloom*, la profundidad de campo o el blur son de post procesado. Son posibles gracias a la capacidad de la GPU actual de convertir el buffer de un frame en una textura durante el renderizado. Esto se utiliza como dato de otros pasos de renderizado, convirtiendo el buffer del frame en una textura múltiples veces. Se crea la profundidad de campo renderizándola y convirtiendo el color y el Z-buffer en una textura. La textura de color se suaviza desde el original; se utlizan los valores del Z-buffer para definir dónde hay que marcar los bordes y dónde suavizar. La mayoría de los juegos actuales utiliza el post procesado, pero *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* fue uno de los primeros en usarlo.

RENDERIZADO DE ALTO RANGO DINÁMICO

Otro problema con la luz del juego es el de la intensidad. El ojo humano tiene una percepción del contraste de 1.000.000:1, pero la mejor televisión de plasma ofrece un contraste de 10.000:1. Dicho de otra forma, el brillo de una televisión tiene 1.000 lux mientras que un día claro puede tener 20.000 lux. Aún más, el ordenador renderiza imágenes utilizando sólo 256 niveles de intensidad para el rojo, verde y azul, insuficientes para simular un atardecer que se está filtrando por la luz de una iglesia. HDR renderiza el escenario con muchos más niveles de luz que los 256 de una tele. Luego lo ajusta volviendo a los 256 niveles en el post procesado. El *tone mapping* simula el iris contrayéndose y expandiéndose para ajustar la exposición de la imagen. Ahora es habitual en los juegos, pero donde mejor se vio fue en la demo técnica de Valve *Half-Life 2: Lost Coast*.





Mejorado y real

Nos colamos por los conductos de ventilación para espiar a Eidos Montreal y descubrir sus planes para resucitar *Deux Ex*, la exitosa serie que mezcla RPG y shooter

TÍTULO: **DEUS EX 3**
PLATAFORMA: **PC, POR CONFIRMAR**
DISTRIBUCIÓN: **EIDOS**
ESTUDIO: **EIDOS MONTREAL**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **POR DETERMINAR**

Una plaga misteriosa está asolando la Tierra. Vacas mutiladas caen muertas en los prados. La civilización se enfrenta a su destrucción, mientras humanos mecánicamente modificados persiguen a los oprimidos y helicópteros oscuros vigilan el cielo. Hay quien podría llegar a pensar que todo esto es obra de antiguas sociedades secretas, agencias del gobierno y otras organizaciones clandestinas que intentan dar forma al futuro de la humanidad. Puede que *Deux Ex* nunca se haya alejado demasiado de estas teorías de la conspiración, pero, en su análisis diligente de cada fantasía paranoica conocida por la humanidad, ha conseguido atraer la atención hacia un Apocalipsis próximo. La tercera entrega de la serie es una historia previa ambientada en el año 2027, 25 años antes de los eventos de *Deus Ex*; es posible que los jugadores sepan lo que va a pasar, pero en Eidos Montreal aseguran que han puesto todo el cuidado en conseguir preservar ese miedo al futuro.

En ambos juegos, la culminación de semejante miedo (a la tecnología, a la bioingeniería y a la inteligencia artificial) acarrea la pregunta de en qué se va a convertir la humanidad. Y en la tercera parte, la respuesta, al igual que en *Deus Ex*, eres tú. El protagonista del primer juego, JC Denton, era un hombre mejorado con nanobots, una amenaza para todos aquellos con implantes quirúrgicos obsoletos; pero el eje central de *Deux Ex 3* será Adam Jensen, un especialista de seguridad que trabaja para una de las



El diseñador jefe, Dugas, asegura que, pese al énfasis puesto sobre las armas y la acción, *Deus Ex 3* se mantendrá fiel a los principios de la elección táctica asentados por la primera entrega.

Deus Ex 3 sugiere que, pese a que la humanidad mira hacia el futuro con las modificaciones mecánicas, la moda y la cultura tienden al pasado. Dugas: "La analogía con el Renacimiento surge de este aspecto de transformación".

corporaciones biotecnológicas que elaboran las primeras modificaciones transhumanas.

"Hay mucha competencia en este sector de la tecnología, lo cual motiva que se empleen métodos oscuros para intentar dominar el mercado –dice Jean-François Dugas, diseñador jefe del juego–. Las grandes empresas son objeto de ataques y chantaje, así que tu papel será el de proteger los intereses de la compañía. Todo empieza de forma muy próxima: al principio del juego ocurre algo. Parece que el objetivo es tu compañía, pero acabas sumergido en una gran conspiración".

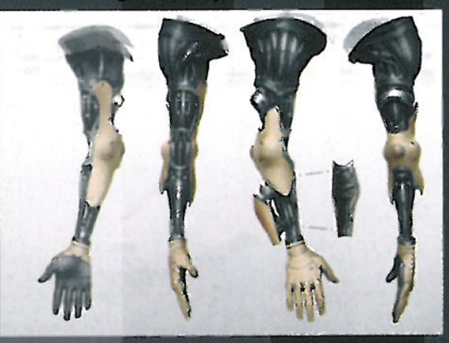
"Queríamos ambientar el juego en una época que el usuario pudiese reconocer, en la que empezaba a salir a la luz la gente mejorada mecánicamente"

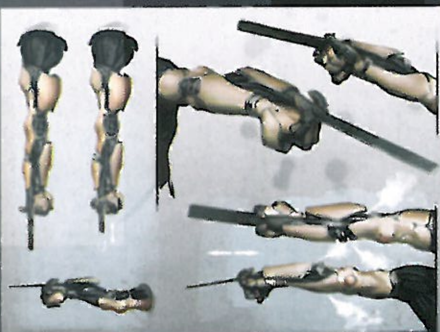
Los desarrolladores aseguran que ambientar el tercer juego antes de los eventos de *Deus Ex* es una elección lógica, ya que los variados finales de la secuela *Deus Ex: Invisible War* parecían absolutos. Crear una consciencia global o un estado religioso totalitario no daba lugar a muchas más opciones para avanzar. "Además, queríamos ambientar el juego en una época que el usuario pudiese reconocer –dice Dugas–. *Invisible War* se basaba mucho en la ciencia ficción; quizás demasiado. Queríamos explorar la época en la que empezaba a salir a la luz la gente mejorada mecánicamente".

¿Esto no supone un problema? A *Deus Ex* lo definía la posibilidad de elegir entre numerosos caminos, lo cual supondría que la sociedad final tomaría direcciones completamente diferentes; ¿no se limita mucho esta posibilidad en una ambientación en la que el futuro ya ha sido definido?

Dugas asegura: "Podemos hacer grandes cosas. Eso no implica que las tengamos que limitar, tan sólo que lo que ocurre va a tener relación con lo que se ve en *Deus Ex*. *Invisible War* empezó siendo una fusión de todos los finales del juego anterior. Creo que esto será algo similar. Tendremos varios finales, pero todos ellos tendrán sentido para los que jugaron al primer *Deus Ex*.

Las elecciones y las consecuencias eran parte esencial de lo que queríamos crear. Obviamente, al ser un RPG de acción, hay muchas cosas en el juego. Es posible llegar al final tan sólo luchando, o infiltrándose (o mezclando ambas), y las características secundarias, como las habilidades sociales o las de hackear, se emplearán para ofrecer más posibilidades y soluciones alternativas a los problemas. Queremos que los usuarios puedan jugar como les apetezca".





"Hoy, los seres humanos están lo bastante satisfechos de su compresión del cuerpo como para empezar a integrar tecnología en él", dice Dugas. Pero no todos opinarán igual.



El equipo de Montreal es crítico con el personaje vacío de *Invisible War*. Según Dugas: "No sabías quién eras ni qué hacías. En *Deus Ex 3*, queremos crear un personaje con carisma".



Deus Ex 3 ofrece un diseño de personajes más caricaturizado, para facilitar el sistema de diálogo. Dugas: "Queremos centrarnos en las emociones y expresiones".





Hay un nuevo sistema de diálogos que utiliza las mejoras en animación de personajes para representar de forma más fidedigna la reacción de los PNJs ante nuestras contestaciones. Según Dugas: "Será importante leer entre líneas lo que dice la gente. El modo en el que se comportan los personajes y el modo en el que contestan nos indicarán lo cómodos que se encuentran. Hay mejoras que ayudarán a leer mejor a los personajes y facilitarán la toma de decisiones".

Sin embargo, más allá de los finales múltiples, Dugas no profundiza en el tema de cómo se verá alterado el juego según nuestras decisiones. Aunque los títulos anteriores nos acababan llevando a los mismos lugares, el camino parecía estar alterado de forma significativa según las decisiones y otras variables, como las habilidades; en un juego de esta generación, esperamos ver lo mismo, o incluso algo mucho mejor.

Al respecto de la ambición modesta, e incluso juiciosa, del equipo, Dugas dice: "Tener una historia con varias ramas sería muy complicado y caro, y el juego no llegaría a las tiendas hasta dentro de diez años. Sin embargo, queremos mejorar algo de *Invisible War*: las decisiones finales no se veían afectadas por ninguna de las decisiones previas en el juego. Todavía estamos analizando ideas, pero esperamos poder hacer que todas las decisiones afecten en la forma en la que evoluciona todo".

Posiblemente los puristas se alarmen al oír hablar de los cambios en el sistema de combate, que se centra más en apuntar, independientemente de las características que tenga nuestro personaje. Según Dugas: "En mi opinión, los tiroteos de *Deus Ex* eran muy malos. Si tenías precisión no se debía a que fueses un buen jugador, sino a que habías mejorado tus estadísticas". Podría decirse que un buen jugador era aquel que sabía decidir qué estadísticas potenciar; pero Dugas tiene algo de razón: recordamos bastantes situaciones en las que JC Denton, un agente antiterrorismo entrenado y con habilidades superhumanas, no era capaz de acertar un disparo a bocajarro por culpa de lo que decían los números. Aun así, Dugas asegura que la posibilidad de moldear la jugabilidad a nuestro gusto seguirá presente en la mejora de armas y de nuestro propio personaje.

"En la primera entrega, las mejoras eran aumentos de estadísticas. Puede que te hiciesen más fuerte, pero nada cambiaba en pantalla. Es algo que queríamos cambiar. Habrá mejoras cerebrales que serán menos espectaculares; pero tenemos un montón de mejoras físicas que te permitirán llevar a cabo trucos que ningún otro humano podría realizar. Para esas secuencias, cambiaremos a una cámara en tercera persona para que se vea claramente lo que el personaje es capaz de hacer". Con la intención de mantener esa imagen de gran producción, Eidos Montreal está añadiendo jefes finales y creando una mayor variedad en el ritmo, ya que consideran que *Deus Ex* era "algo lento".

Según Dugas, "no había demasiados momentos emocionantes y memorables. Se buscaba más una simulación que una experiencia de juego". Los aficionados a *Deus Ex* podrían alegar que si el juego evitaba la exageración era parte de su encanto, y se quejarán sobre el derecho a llevarla en una nueva dirección. Sin embargo, no recuerdan que a los diseñadores del *Deus Ex* original, Smith y Spector, se les acusó de simplificar demasiado el diseño para *Invisible War*. Dugas asegura firmemente que esta alegación no es válida para el equipo de Eidos.

"Ellos intentaron adaptarlo a consolas, pero eliminaron muchos aspectos tácticos del original. Todavía no sabemos en qué plataformas nos moveremos, pero el PC estará seguro entre ellas. Para nosotros, la adaptación a consolas no se basa en eliminar características; si llegamos a ellas, queremos mantener viva la complejidad. Que la interfaz de los menús y el mando sean sencillos de utilizar sin arriesgar potencial".

Eidos Montreal conoce bien las entregas anteriores, y tiene una sana actitud crítica hacia ellas; calibrar el valor de un título semejante les aporta una perspectiva esencial que, de otro modo, podría acabar relegada a la nostalgia. Y es que adaptarse es esencial para sobrevivir.





"*Deus Ex* era épico –dice Dugas, sobre el diseño de escenarios–. La secuela se antojaba más claustrofóbica. Nosotros vamos a mezclar esos grandes exteriores con interiores más limitados; instalaciones en las que infiltrarse y cosas así".



De izquierda a derecha: Andy Emery, Mick Morris y Stuart Aitken



REBELIÓN EXTERNA

TRES HÉROES OLVIDADOS DISCUTEN LOS PUNTOS DÉBILES DE LA PRODUCCIÓN ACTUAL DE VIDEOJUEGOS

Tienen un papel fundamental en el aspecto, la ambientación y el sonido de algunos de los mejores juegos del mundo, emplean a algunos de los mejores artistas y técnicos de la comunidad de desarrolladores, y trabajan junto a los mejores equipos internos de la industria, pero, sin embargo, pocas veces reciben el reconocimiento de los consumidores. Son los especialistas en especialistas, empresas independientes cuyos servicios utilizan otros como Konami, Codemasters o Electronic Arts para la captura de movimiento, guiones, doblaje, secuencias CG y demás. Bienvenido al mundo de la agencia de externalización.

Gracias al crecimiento de las producciones con gran presupuesto actuales, se demanda más externalización que nunca. Aquí hemos reunido a representantes de tres agencias especializadas del Reino unido: **Andy Emery** (director creativo de Side), **Stuart Aitken** (director general y director técnico, Axis Animation) y **Mick Morris** (director general, Audiomotion Studios) para que nos den su opinión independiente en el avance de la industria hoy y su lugar dentro de ella.

Empezamos por los guiones de juegos. Han mejorado, pero ¿creéis que aún no han llegado al lugar en el que tienen que estar?

Andy Emery: Han mejorado mucho. La prueba está en cuánta atención les presta la gente, y cómo los productores y desarrolladores quieren que ahora nos impliquemos pronto en cada proyecto. Es, o era, muy habitual que te engancharas a la historia al final del juego, y eso limita mucho lo que puedes hacer. Ahora se han dado cuenta de que si prestas un poco de atención se puede generar un nivel extra de implicación en tu juego.

¿Creéis que en el futuro la historia será lo más importante en un juego?

AE: No, creo que es parte de un todo. Una parte muy importante, pero es un área a la que no se ha prestado la debida atención en el pasado. Creo que la gente, a escala de mercado de masas, no ha pensado: "Oye, aquí podemos hacer algo". Algunos grandes títulos han mostrado que hay una forma de hacerlo, pero no creo que sea su razón de ser, en absoluto.

Stuart Aitken: Hoy día muchos juegos se han adaptado a distintas categorías, y el hecho de que tengas algún elemento importante en la historia puede diferenciar tu juego del resto.

AE: Hasta el detalle más pequeño, como hacer que tu personaje emprenda un viaje; en muchos juegos al final el personaje es el mismo que el que era al principio. No es algo importantísimo, pero añade algo adicional.

"SI PRESTAS UN POCO DE ATENCIÓN SE PUEDE GENERAR UN NIVEL EXTRA DE IMPLICACIÓN EN TU JUEGO"

¿Tenéis que "vender" la narración a los desarrolladores, o vienen ellos a vosotros?

AE: Una combinación de ambos. Sidelines, nuestra vertiente de guiones, es bastante reciente, pero se creó debido a una clara demanda, porque lo que nos hemos encontrado desde hace unos años cuando teníamos escritores era que se presentaba el caso de: "¿Puedes arreglarlo?", lo que evidentemente es mejor que no arreglarlo, pero no es lo ideal. Y ese cambio se ha producido con ese paso de no estar tan al final de la producción. La gente ahora dice: "Tenemos esta idea, qué podemos hacer con ella?". Hemos tenido algunos casos de desarrolladores y productores que venían con algunos entornos, algo de tecnología y unos pocos escenarios y decían: "¿Qué podemos hacer con todo esto?, ¿cómo logramos que funcione?". Ése es un elemento muy estimulante.

¿Es más fácil esforzarse en un proyecto y personalmente quieres jugarlo cuando el título esté terminado?

AE: Me involucro emocionalmente en cada proyecto. Me enfado y me encabrono, y nace de la frustración, porque siempre queremos hacerlo lo mejor posible, y algunas veces los desarrolladores y productores no te dejan. No hablo del presupuesto; es que casi siempre son cosas que hemos hecho antes con otra gente, hemos tropezado con esa piedra, así que sabemos mejor cómo hacerlo, pero si no te escuchan, te frustras. Y cuando das con otro proyecto que quieres enriquecer con lo que has aprendido, y que quieren escucharte, es un placer. Ahí es donde deseas estar en tus relaciones con los clientes, porque de otra forma estás siempre pensando: "Podríamos aportar más, podría ser mejor". Pero deben tener un cierto grado de fe y confianza en nosotros. Suena bastante cursi, pero es agradable sentirte parte de un equipo. Y eso funciona en ambas direcciones. El mejor ejemplo sería el equipo de *Fable II*, que confió mucho en nosotros y sabía lo que hacíamos. Había muchísimo diálogo en ese juego si teníamos que tomar alguna decisión o cambio de última hora; a menos que fuese totalmente errónea, confiaban en la dirección que habíamos tomado. Y todo el tiempo pedían nuestra opinión sobre cómo iban las cosas y qué podrían cambiar. Fue una gozada.

Side también trabajó en el primer *Fable*. ¿Qué habéis aprendido entre el juego original y este segundo capítulo?
AE: Hay algo interesante relacionado con un artículo de EDGE [Graham Lineham criticó el doblaje de *Fable*, sobre todo en las voces de los niños]. Estábamos decididos a utilizar nuestros propios directores, y obviamente *Fable II* era un título más grande, con más presupuesto y más doblaje. Queríamos que a los niños los doblasen niños, y en este tiempo me he convertido en padre. He podido ver películas animadas y comprobar que es asombrosa la diferencia cuando es un niño quien anima a un niño. En *Fable II* los hemos usado. Tuvimos a un especialista en dirigir niños que trabajó muy bien.

¿Pensó en aquel momento que era justa la crítica de Graham Linehan?
AE: Me divirtió, más que nada. En el primer *Fable* se hicieron 200 personajes con 20 actores, así que creo que hicieron un buen trabajo vistas estas limitaciones, pero no puedes ser serio cuando tienes que estar a tantas cosas. La otra cuestión interesante es que te da una actuación muy diferente. Es como una decisión de estilo; una actriz haciendo la voz de un niño le da carisma y emoción, pero es imposible la calidad de un niño. Todo se basa en encontrar el equilibrio, y creo que lo logramos en todo momento. El desarrollador lo querrá "atrevido y real". Bien, pero quieren usar 10 actores para 25 personajes y entonces la cosa se transforma en: "¿Podríamos hacer que esa voz suene diferente?". Sí, pero sonará a dibujo animado. En una película, Matt Damon nunca hará cinco papeles diferentes.

Se supone que tienen un grupo de voces que pueden hacer cosas muy bien y otras que tienen otras cualidades.
AE: Los actores de animación con múltiples voces son fantásticos, los hemos usado en *Everybody's Golf*, *Ape Escape* y cosas así, y también en proyectos como *Fable II*, pero no siempre son los mejores para darles el papel principal. Hay que hacer una combinación, y ahora intentamos elegir el personaje principal y luego miramos a un grupo de actores multipersonajes que puedan hacer otros muchos. Otra cosa es que el sonido sea parecido; no nos da miedo que dos aldeanos suenen parecido, porque eso sucede en la vida real. Los acentos no son tan radicales.
Mick Morris: Nos hemos encontrado con cuestiones similares, hasta cierto punto. La gente se gasta decenas de miles en captura de movimiento, pero cuando hablamos de actores es como: "¿Cuánto?". Si se trata de tiros, pueden decir: "Y por qué no hace John de Andy McNab?, hace paintball los domingos". Vale, John puede hacer de Andy McNabk, pero, cuando ves a Andy McNab moviéndose junto a John, notas la diferencia. Contratamos a un tío hace 12 meses que era el especialista de Daniel Craig en *Casino Royale*, era fantástico, pero el desarrollador dijo: "¿No es demasiado bueno para nosotros?". ¡Es una locura!, ¡no puede ser demasiado bueno!
SA: Creo que eso está cambiando un poco.
MM: Desde luego, pero aún es un escollo. Cuestionarse el dinero que cuesta un actor un



AXIS ANIMATION
Axis es un estudio con sede en Glasgow que tiene productores, directores, diseñadores, artistas y animadores. Se centra en proveer animación CG a los juegos, anuncios, televisión y películas. La empresa ha recibido numerosos premios, incluyendo el BAFTA de animación y el premio del gran jurado Imagina. Y fuera de los videojuegos ha trabajado para Renault y MTV.
Proyectos recientes: *Operation Flashpoint 2: Dragon Rising* (debajo), *Crysis*, *Thrillville: Off the Rails*, y *Race Driver: Grid*.

AUDIOMOTION STUDIOS
Creada en 1997, Audiomotion es el mayor especialista británico en captura de movimiento. Con más de 500 metros cuadrados de espacio, es el área de captura más grande del país. Tiene entre sus clientes a Guerrilla, Capcom y Realtime Worlds. En películas, ha trabajado recientemente en *Príncipe Caspian* y *La Brújula Dorada*.
Proyectos recientes: *PES 2009* (abajo), *Operation Flashpoint 2: Dragon Rising*, *Top Spin 3*, *Don King Presents: Prizefighter*, *FIFA 09*, *Harry Potter and the order of the Phoenix*, y *Race Driver: Grid*.

SIDE
Con sede en Londres, provee expertos de cinco áreas a la industria del videojuego: escritores, actuación, directores, compositores y producción, y recientemente ha creado Sidelines, dedicada a escritura de videojuegos. También trabaja fuera de los juegos, pero en los dos últimos años su trabajo en esta industria ha pasado del 50 al 85 por ciento de su producción.
Proyectos recientes: *Tomb Raider: Underworld* (abajo), *Fable II*, *Age of Conan: Hyborian Adventures*, *LittleBigPlanet*.





día... se trata de ese actor, de su actuación.
AE: A la gente le gustaría hacer películas teniendo siempre a todo el mundo, pero los actores no están disponibles todo el tiempo, ni el director. Buscamos actores conocidos y directores para los videojuegos, pero a menos que digas: "Vamos a hacer sólo los tiroteos", e inviertas seis semanas, con una actualización más tarde, no funciona. Ocurre siempre; el desarrollador dice: "¿Podemos tenerlos otra vez el fin de semana que viene?". No, están en un rodaje. "¿Podemos contratarles". No. *Heavenly Sword* lo hizo al contrario porque rodó los vídeos en dos trozos diferentes; juntaron a los actores principales en esos dos periodos y el sistema les funcionó bien.
MM: Ahora los clientes han cambiado la forma en la que quieren trabajar con la parte de actuación, pero cuesta incluso llegar a esa etapa. Es difícil lograr que cierren sus guiones para entonces. no puede cambiar el diseño; todo tiene que estar cerrado cuando lleguen esos cinco días.
AE: Estamos hablando de toda la historia de un juego, que pueden ser siete u ocho grandes escenas, y quizás cambies algunas cositas con un personaje y las hagas en momentos diferentes. Pero lo que sí se puede hacer es cerrar la historia principal y, Dios no lo permita, que el actor actúe.
SA: Y hay otra cuestión, que sólo recientemente la tecnología ha llegado a un punto en el que puedes tener a un actor actuando y una actuación convincente en el personaje 3D. Y creo que la captura de la actuación es clave, porque ahora no sólo puedes conseguir movimientos del cuerpo, sino captar una actuación emocional convincente de los actores y poder replicarlo al otro extremo de la máquina. Y es un cambio real porque antes no importaba que tu equipo de arte fuese bueno; la tecnología siempre te limitaba de alguna forma en el sentido de las emociones del personaje. Creo que *Heavenly Sword* es un gran ejemplo de ello. Dijeron: "Vale, vamos a conseguir a los mejores del mundo". Consiguieron a Andy Serkis y así todo. Todavía está el gran problema de conseguir ese personaje, y no hablo de lograr que parezca real o del valle misterioso ni nada por el estilo, sino de que es mucho más sencillo hacer un personaje 2D con el que te impliques que hacer un personaje 3D convincente. Incluso ahora tienes que hacer un trabajo colosal para conseguir una buena actuación creíble. La tendencia al realismo hace que sea más y más difícil; cuanto más real, más duro es.
MM: Muy cierto. Siempre pensamos que la captura de movimientos era el Santo Grial. La captura total del cuerpo está bien; hacer luego la de la cara, está bien. Pero ahora podemos hacer la captura total de la actuación, ésa es la gran cuestión. Pero hay pocos estudios que pueden hacerla. La tecnología existe, podemos hacerlo hasta con cinco actores, y utilizamos la cara, los dedos y todo el cuerpo.
AE: Una de las claves es que puedes llevarte el diálogo actual y colocarlo en el juego, sin necesidad de añadir pistas adicionales después.
MM: Tradicionalmente lo hacías en momentos diferentes: tenías tus actores de forma independiente de la captura de movimiento o la animación facial y alguien que lo unía, y el sonido se grababa más tarde, y luego tenías que lograr que todo eso resultara en algo convincente. Pero ahora tenemos la tecnología, y sigue siendo difícil lograr el elemento emocional.

TECNOLOGÍAS Y TERRITORIOS

¿Qué hay de tecnologías como Euphoria? ¿Es ese tipo de animación generada por algoritmos de verdad realista para vuestro trabajo de captura de movimientos?
MM: Siempre hemos trabajado muy de cerca con estos tipos; como nosotros, trabajan en Oxford. Las dos tecnologías van bien juntas. Es una tecnología muy útil. Volviendo al especialista de *Casino Royale*, hay algunas cosas que no podrías hacer con él y que esa cosa hace bastante bien, pero no te da una actuación, y nunca lo hará.
AE: Es un poco como lo de convertir texto a voz. Se está inyectando mucho dinero para lograr que funcione. Aunque se llevara al máximo, yo diría: "¿Qué hay de la actuación?". Quiero decir, puedes ver muchas ventajas a la conversión de texto a voz en cosas como los juegos online, pero ¿qué hay de introducir emociones?
SA: Mi anterior empresa era Ananove, el lector de noticias virtual, y esa empresa fue en esa dirección y hacia los personajes virtuales totalmente; utilizaron la tecnología que tenían en los juegos y siguieron ese camino, lo que es una tangente interesante, creo, pero queda mucho camino. Quiero decir, estoy de acuerdo con relación a Euphoria, coincido en que es brillante para aquello que no puede hacer la captura de movimiento, pero es una porquería cuando intenta hacer lo que la captura de movimiento puede hacer.
MM: Hubo un momento en que planteaba la llegada de esta tecnología como tener captura de movimiento en tu escritorio; nunca más tendrías que ir a un estudio. Pero se trata sólo de marketing y no durará mucho ese concepto. Pero seguimos trabajando codo con codo con ellos. Creemos que son complementarias.

Creéis que este tipo de externalización va bien para las empresas del Reino Unido?
SA: Me gustaría responder de forma algo diferente. Creo que hay un tipo de externalización que es más sencillo llevarse muy lejos, y cosas que es mejor hacer cerca de casa. Utilizamos externalización para el modelado, y eso porque no es importante mientras tengas una buena línea de comunicación y buenas referencias. Y creo que cosas como la creación pueden externalizarse bastante mientras tengas gente buena. Pero hay cuestiones relacionadas con el desarrollo creativo, donde no sólo tienes que producir un objeto, son todas las cosas que entran: ¿Funciona?, ¿y el guión? Ese tipo de cosas, y creo que cuanto más necesita ese tipo de cosas, más grande es la ventaja de trabajar con gente que esté cerca. Hay una cuestión cultural también; que la empresa externa entienda tu juego. Creo que hablo por los tres cuando digo que entendemos el mercado de los videojuegos, entendemos a nuestros clientes, y entendemos lo que los clientes intentan hacer. Hay cosas que no puedes llevarte a China o al Este, o a ningún otro sitio. Hubo un momento en que nos preocupaba bastante. India se ha abierto ahora de forma masiva, China y todos los países del antiguo bloque del Este se han abierto y... tienen gente buena de verdad. No es que quiera hablar mal de ellos, pero...

"PUEDEN DECIR: '¿Y POR QUÉ NO HACE JOHN DE ANDY MCNAB? HACE PAINTBALL LOS DOMINGOS"

Hace un tiempo existía la percepción de que producir en esas regiones era un poco más bueno, bonito y barato, pero, hablando de calidad, las cosas cambian, ¿no?
SA: Aún lo es [bueno, bonito y barato] un poco, pero eso va a cambiar rápido. Pero lo que no cambiará es la necesidad de interactuar con la gente de forma un poco más intensa; incluso con *Heavenly Sword* trabajaban con una especie de cultura similar en Nueva Zelanda, pero algo tan sencillo como la diferencia horaria es un gran problema, llega a desconectarte de verdad.
AE: Creo que hay una línea trazada en la cual el factor de conveniencia es mayor que el de presupuesto o incluso, me atrevo a decir, que el de la cuestión creativa. Trabajamos en proyectos en los que tienen la opción de trabajar en Los Ángeles o Londres, y digamos que es una labor de actores sobre todo de EE.UU. Si hay un pequeño equipo europeo trabajando en lo que desea estar involucrado y lo hace así durante un cierto número de veces, y es relativamente pequeño el casting de EE.UU., podría elegirse hacerlo en Londres. Pero, como alternativa, si tu proyecto es muy de la calle y tiene un montón de personajes, digamos, étnicos, con unas características muy específicas, ni lo intentes [hacer con gente británica] a menos que sea un juego de dibujos. Vamos, que hay ciertos elementos que dictan si tienes que hacer las cosas cerca de tu casa o no.

¿Creéis que los clientes internacionales podrían pensar al revés: "Oh, ¿otra vez tenemos que trabajar con esos británicos?

SA: Creo que la mayoría de clientes ahora le dan mucha importancia a estar cerca de casa; así que es probable que nos hayamos hecho con algunos cuantos trabajos simplemente por nuestra situación geográfica. De alguna manera, la industria es aún ligeramente infantil en ese sentido. Para las manufacturas la cosa es totalmente global, pero en los juegos aún está lo de la confianza. Es como: "Estamos cerca de estos tíos, así que trabajamos mejor juntos".

AE: Respecto a los clientes de EE.UU. nos hemos llevado algunos sorprendentes porque querían gente inglesa; los actores británicos son muy respetados en los EE.UU., más de lo que creía. Y lo maravilloso de muchos juegos es que hay un periodo donde el inglés estadounidense no funciona. Cosas como *Age of Conan*, o *Dragon Quest VIII* hace unos años fueron de EE.UU. y luego británicos. Y *Fable* es claramente británico.

¿Hay ese mismo respeto por las empresas británicas como por las vuestras?

SA: Creo que estoy demasiado involucrado como para contestarte. Hay diferencias culturales en cómo trabajas y te relacionas con la gente, pero no te podría decir exactamente.

AE: Encontramos una diferencia marcada en las sesiones de grabación; en el Reino Unido un director viene y dirige la actuación como quiere, y si no está bien preguntará por una alternativa. En EE.UU. lo normal es: "Dame tres tomas y luego veré cuál me gusta". Y encontramos que hay un choque a la hora de explicárselo a nuestros actores, o a los actores americanos si eres un director británico. Hubo un cliente estadounidense que pidió todas las tomas descartadas. Dijeron: "Las utilizaremos para algo", y les respondí: "Bueno, no podemos dároslas porque estaban mal...".

Es interesante ver que los desarrolladores son más proclives a mostrar cómo se hacen hoy día sus juegos. *El Tesoro de Drake*, por ejemplo, tiene un apartado grande dedicado a las sesiones entre bastidores.

SA: Ahora se ve mucho más de eso, como los "making of" de los DVDs. Pone al desarrollador un poco al descubierto, porque los juegos son un poco un medio anónimo. La gente le echa todo ese trabajo y, excepto en los créditos, les da un poco de: "Esto lo hicimos nosotros". En Axis nunca tenemos el reconocimiento. ¡No queremos que la gente note nuestro trabajo!

AE: Nosotros estamos haciendo ahora bastante filmación para los "making of".

MM: Hay clientes de la industria del cine que preguntan por los juegos; dicen: "Háblame de juegos", porque es cierto que no tienen ni idea. Saben que los videojuegos han eclipsado su industria, pero no conocen cuánta gente o cuánto tiempo requieren. *Grand Theft Auto IV* eclipsó todo lo que habían hecho ellos. Quizás antes miraban los juegos por encima del hombro.

EL HORIZONTE DE LOS VIDEOJUEGOS

¿Hacia dónde van los videojuegos y cómo os estáis preparando para el futuro?

SA: Para nosotros, quizás un cambio desde los juegos espectaculares con un gran gran presupuesto hacia juegos más *casual* como *Buzz*.

MM: ¿Crees que están desviando recursos de los juegos más *hardcore?* Quiero decir que está claro que Nintendo lidera todo lo del videojuego *casual*, pero siempre me pregunto si eso va a sumar o si se van a ir a ese apartado recursos que podrían utilizarse en otra cosa.

AE: Es cierto que ha habido una leve redistribución de recursos. Lo vemos como una oportunidad con la que no contábamos. Sidelines ha proporcionado ya escritores para unos cuantos títulos *casuals*, e incluso algunos juegos de mesa; por ejemplo, dada la proliferación de juegos de concursos, ahora tenemos dos guionistas especialistas en preguntas. Y luego hay cosas como el libro de cocina interactivo; al final eso tiene un montón de intervenciones de voz y diálogo. Es un tipo diferente de trabajo.

SA: Obviamente es algo que nos afecta. Tendemos a buscar los AAA en términos de presupuesto, y dependemos de un montón de desarrollo que homogeneizan empresas como EA, Microsoft o Sony. Facilita las relaciones de negocios; si está más fragmentada es mucho más difícil controlar quién te va a dar trabajo. El modelo que la industria sigue en este momento significa, en última instancia, que hay presupuesto para que hagamos lo que hacemos. Si todo fuera a una escala menor, no estoy seguro de que fuera así. Donde quisiera que fuese, es ampliar lo que hacemos: producir los CGs es parte, pero pensamos que ahí termina nuestro potencial. Y en términos de salvaguardar nuestro negocio, evidentemente ofrecemos cosas poco tangibles, pero importantes, que son parte del servicio... Llegará un momento en que el lado tecnológico de los juegos y el del CG irán juntos, y será un momento interesante para gente como nosotros, donde los efectos de las películas, los de la televi-

"QUIZÁS HAY UN CAMBIO DESDE LOS JUEGOS CON GRAN PRESUPUESTO A OTROS MÁS *CASUAL* COMO *BUZZ*"





sión y los de los juegos irán un poco juntos. De modo intersante, nos hemos metido con gente como The Mill, la empresa de Ridley Scott, un par de veces y, sin decir nombres, a veces te caes de la silla de reírte. La diferencia entre lo que esas empresas piensan que es un presupuesto y lo que hacemos... es una cuestión de magnitud.

Como empresas británicas, estáis al tanto de la iniciativa Games Up [para que se reduzcan los impuestos en el sector]. ¿Qué os parece?
MM: Se merece el apoyo unánime, sin duda; el cierre reciente de Pivotal o Venom lo indica. Quiero decir, en un sentido esas cosas son cíclicas, y siempre surgirán nuevas empresas, pero todos deberíamos apoyarlo.

Creo que el problema afrontado por Games Up y la industria es un cambio en la percepción del público de lo que hacemos; los millones con los que contribuimos a la economía, el dinero que sirve para médicos, enfermeras, todo eso. A la prensa no le interesa eso, se interesa en el tío al que apuñalaron cerca de donde había una cola para comprar *GTAIV*. Tenemos que cambiar la percepción pública antes que nada.
SA: Hay una gran disparidad entre el apoyo que nos dan y el del cine; hay una gigantesca infraestructura en término de las instituciones que apoyan al cine. El lado institucional no tiene ni idea de cómo lo haces para los juegos (no digo que yo la tenga, por cierto), en el sentido de que puedes hacer una película de bajo presupuesto, pero ¿puedes hacer lo mismo con un juego?
AE: También creo que la gente acaba de darse cuenta de que el Reino Unido es un líder, y lo ha sido durante 20 años, y podríamos aprovechar ahora esa oportunidad, o dejarla pasar.
MM: El problema es que estamos yendo en la dirección equivocada. El Reino Unido era el líder, pero hemos caído al cuarto lugar en la escala mundial. El año pasado éramos terceros. Creo que la industria necesita apoyo gubernamental, y no es el platillo de las limosnas, necesitamos un campo de juego como los de Francia o Canadá. Pero aún falta para tener un primer ministro que juegue y entienda los juegos, y me preocupa que sea muy tarde cuando eso suceda. Con idiotas como Keith Vaz por ahí... La gente le escucha a él, y es un idiota, el típico ejemplo de que la realidad no te impida tener una buena historia.
SA: La percepción que llega de los tíos más conocidos es: "Empecé mi empresa con 20 años, aquí estoy con mi Porsche...", y luego tienes la del friqui que está en su habitación. La realidad es que existe esa gente, pero está tan extendida...
MM: Hay unas 10.000 personas trabajando en esta industria repartidas dentro del Reino Unido, pero a nadie le interesa. Corre por ahí una historia sobre Gareth Edmonson, de Reflexion, que dijo al gobierno local: "Quiero crear otros 600 empleos en Newcastle, ¿me ayudan?", pero cayó en saco roto.

SUSCRÍBETE AHORA A

EDGE®



CON UNA GRAN OFERTA

✱ Cada número te costará sólo 2.95€ en lugar de 3.90€

- ✱ Paga cada tres meses 8.85€ (2.95€ por ejemplar)
- ✱ Estarás a cubierto de cualquier subida de precio
- ✱ Recibirás la revista en tu domicilio que podrás cambiar con un simple aviso
- ✱ Igualmente podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees comunicándolo por teléfono, carta o e-mail.
- ✱ Te reenviamos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8.85 € (2.95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decidas suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia: País:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA FIRMA DEL TITULAR

ED-01032

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

- ✱ Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
- ✱ Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
- ✱ Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido









Los + jugados de Edge

Bookworm Adventures



Si MOD encontrase una manera de meter armas en el Scrabble, funcionaría así, y seríamos la primera línea defensiva de UK contra el terror de los leones.
PC, POPCAP

Warhammer Online: Age Of Reckoning



Que te llamen imbécil y pelearte con unos enanos, visitar a Da Slop y hacer que los gigantes se emborrachen. Todo en un día normal de Squig Herder.
PC, EA, GOA

Mass Effect



El Normandy salió de puerto después de nueve meses, y la epopeya de BioWare abrió de nuevo la boca. Nos aburrió a veces, pero nos tuvo inmersos en el juego durante tres días.
360, PC, EA

Vive tu propia aventura

Cuando el mundo depende de tus decisiones



En Fable 2, cada decisión cuenta. Es una forma distinta de incitar al usuario, hacerle sopesar cada respuesta o cada acción calculando las posibles repercusiones que tendrá en nuestro futuro. Se trata de la nueva corriente de los videojuegos, no sólo permitir la libertad de creación de material a través de Internet, sino también ofrecerle al usuario la libertad total de vivir como él quiera cada aventura.

Cliff Bleszinski aseguró que *Gears of War 2* ya no era un juego, sino una plataforma. Una palabra que implica muchas cosas, pero aclaró que se refería a que sus opciones multijugador serían algo a lo que "la gente jugará meses, si no años".

La longevidad es una palabra difícil, que antaño se refería sólo al hardware. Dentro de un año, *Gears 2* seguirá siendo *Gears 2,* y su sistema seguirá ciñéndose a las estrictas reglas y leyes impuestas por Bleszinski y su equipo cuando lo programaron. Es más fácil decir que *Halo 3* es una plataforma, con su extenso abanico de opciones multijugador presente en el editor Forge. El poder modificar las reglas impuestas por Bungie ha dado lugar a nuevos modos de juego, algunos fuera de lugar dentro del mundo de los FPS.

Las herramientas de edición de *Far Cry 2* ofrecen mucha más libertad que Forge, pudiendo modificar grandes extensiones de terreno con elementos creados para el juego principal. Habrá que ver si los jugadores lograrán ir más allá de la visión de Ubisoft Montreal para *Far Cry 2,* pero ante la ausencia de la posibilidad de introducir gráficos creados por el usuario, no parece que vaya a ser muy posible alcanzar los mismos niveles que convirtieron a *Doom* en una plataforma.

No obstante, *Far Cry 2* seguirá siendo una plataforma en la que vivir nuestra propia aventura. Su modo principal se sube al carro de la libertad de acción, de dar forma a nuestro personaje y de tomar decisiones que influyan en el mundo a nuestro alrededor.

Fallout 3 es, en ese aspecto, el título que se ha esperado con impaciencia. Pocos juegos permiten modificar el mundo a niveles tan profundos, pudiendo erradicar hasta ciudades enteras con sólo activar una bomba nuclear.

Unas directrices también seguidas por *Fable 2,* la última obra de Molyneux, quien asegura no estar todavía satisfecho. Que los usuarios puedan modificar el mundo con sólo su presencia, invirtiendo sus ganancias en mejorar las ciudades, o incluso sacrificándose por el bien de los demás, no es algo que se logre alcanzar con sencillez.

Distintos tipos de herramientas y diferentes modos de incitar la creatividad del usuario, todo en un mes cargado de grandes títulos.

Sistema de puntuación de **EDGE:** 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.

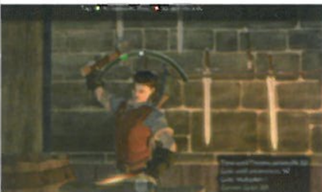


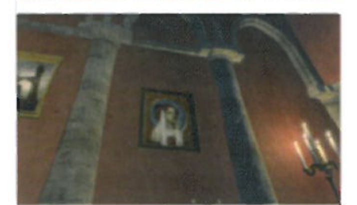
FABLE II

PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: 24 DE OCTUBRE
DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT GAME STUDIOS
ESTUDIO: LIONHEAD PRECIO: 64,95 €









Los efectos de luz son excelentes. Los trabajos (arriba en el centro) son una forma rápida de ganar dinero; al realizarlos, no sólo aumentará tu cartera, sino también tu nivel.

El mundo está lleno de contrastes: bien y mal, pureza y corrupción, gordo y delgado. Todos ellos forman parte del eje central de *Fable II,* pero lo que más preocupaba a todo el mundo era si Lionhead iba a ser capaz de crear un juego que cumpliese con lo prometido. Lo cierto es que lo han conseguido. *Fable II* es la mayor creación de Lionhead hasta la fecha: por un lado, es una aventura coherente, en constante evolución, con una de las mejores narrativas que puede ofrecer un videojuego; por otro, es una colección de personajes y misiones secundarias que nos desviarán del camino principal.

No es que *Fable* fuese, precisamente, el juego más serio de la historia, pero se empeñaba en mostrar un cierto semblante severo. Esto ha desaparecido en la secuela. *Fable II* posee, todavía, esos momentos irritantes y la posibilidad de provocar el caos en una aldea, pero ahora están aliviados con un tono amable.

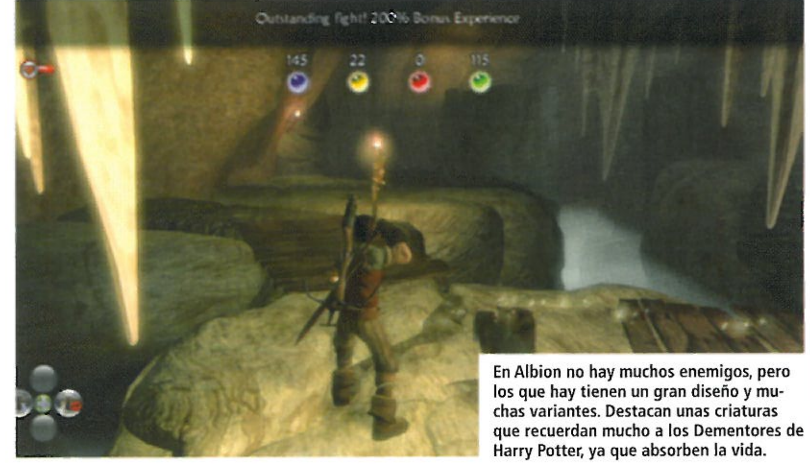
Atrae a una multitud de transeúntes poniéndote a bailar en la calle, luego levanta el dedo en señal de simpatía, con cierto aire arrogante. Regálale a una dama unos bombones, y luego erúctale en la cara. Hazte el muerto (junto con tu perro) y asusta a los ciudadanos que se acerquen al levantarte con vivacidad. Enséñale a tu perro a orinar cuando se lo mandes y donde se lo indiques. Pocas veces el poder elegir ha sido tan simpático. Hay un buen motivo para ello, ya que *Fable II* necesita de esa frivolidad para compensar esos momentos desoladores. Misiones que acaban mal o que no salen según lo planeado. Gente cuyo destino yace en tus manos, o que, en ocasiones, te manejan a su voluntad. Lo que es más, el juego consigue que, de algún modo, todas tus decisiones sean importantes. No en el sentido de que el mundo cambie (aunque, a menudo, así es), ni para recibir premios por ser bueno (algo que también suele ocurrir). Te percatas de su importancia porque te quedas mirando a la pantalla durante más de 30 segundos, analizando las posibilidades y probabilidades de tomar una decisión u otra. En una ocasión, estuvimos meditando nuestra elección durante cinco minutos. Va más allá de lo habitual, o incluso de lo no habitual, y aunque no hará que te replantees tu propia existencia, conseguirá que medites bien todas tus acciones.



Fable II es la mayor creación de Lionhead hasta la fecha, una aventura coherente con una de las mejores narrativas que puede ofrecer un juego

Esas grandes aventuras, pequeñas historias y decisiones importantes, son sólo una capa de *Fable II,* pero dependerán del atractivo particular que les proporcione el personaje y su papel en el mundo. Las ciudades cuentan con tal número de sorpresas, están tan vivas y tienen tantas facetas como cualquier otra ciudad en un juego de estas características. Todo oficio tiene un objetivo, ya sea una tienda, un negocio que te ofrece un trabajo, o simplemente el hogar de alguien. Cada localización tiene algo importante, sea tan sólo un dibujo gracioso o un cofre con un tesoro. Y es posible comprar hasta el último centímetro cuadrado del juego.

Esto nos presenta otra elección: ¿quieres implicarte y profundizar en ese mundo de aventuras, o bien conformarte con ser un terrateniente? ¿Quieres tener tiendas o poseer residencias? ¿Quieres seducir al marido de alguien, luego comprar el hogar marital y echar a la mujer de casa? Es una rama de actividad completamente separada a la que puedes dedicarte, y pronto se convierte en algo compulsivo por culpa de esos toques inteligentes, como poder alquilar sitios que, cada cinco minutos, producen beneficios, tanto si estás jugan-



En Albion no hay muchos enemigos, pero los que hay tienen un gran diseño y muchas variantes. Destacan unas criaturas que recuerdan mucho a los Dementores de Harry Potter, ya que absorben la vida.















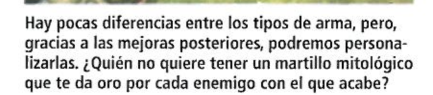
El combate es muy satisfactorio (sobre todo cuando acertamos un golpe crítico y el juego se ralentiza medio segundo), y el sistema de cambio de ataque está bien.

do como si no. Para conseguir el dinero necesario y lograr ser un gran propietario, es posible convertirse en comerciante, eligiendo las ciudades correctas para vender tus productos, y con el tiempo, si se te da bien, llegar a afectar a toda la economía. ¿Por qué debería esa aldea ser el hogar de bandidos y matones? Puedes invertir y, tras un buen periodo de desarrollo, se convertirá en el refugio de la gente de bien.

Fable II es un mundo en el que merece la pena perderse durante horas. Es divertido, comprar propiedades tiene un interés más allá del monetario, y resulta muy atractivo invertir en el futuro de Albion y sus residentes, independientemente del modo elegido para hacerlo.

Dejando a un lado estas hazañas civilizadas, el sistema de combate es una buena muestra de que, a menudo, menos es más. Cada uno de los ataques tiene asignado un botón, por lo que el sistema se reduce a saber medir los tiempos más que a ser rápido de dedos. Contra los grupos de enemigos, pronto aprenderemos a pensar con dos o tres movimientos de adelanto, siempre en busca de los bonus de experiencia que oferta el juego.

La sección más floja del título es la presentación de los primeros años de infancia, que sucumbe bajo la carga de los numerosos tutoriales; una pena, ya que, evidentemente, representa el inicio del juego. Siendo francos, lo cierto es que consigue terminar con estilo. Por su parte, las animaciones suelen ser muy buenas, pero, aun así, a menudo da la sensación de que el personaje flota; un mal detalle para un juego que se basa en conectarte con el mundo. *Fable II* sufre de esos errores técnicos que ya empiezan a ser habituales en tantos lanzamientos de Xbox 360, con ese popping siempre a la vista.



Hay pocas diferencias entre los tipos de arma, pero, gracias a las mejoras posteriores, podremos personalizarlas. ¿Quién no quiere tener un martillo mitológico que te da oro por cada enemigo con el que acabe?

Pero una vez *Fable II* ha echado raíces, la amplitud de su mundo maravilloso logra absorber los problemas menores. Es un precioso RPG que sigue vivo más allá del final de la historia principal, y en el que seguirás pensando cuando no estás a los mandos de la 360. Con *Fable II*, sólo hay una elección importante por tomar: jugar o no. Y ésa debería ser la decisión más sencilla en Albion. **[9]**

Érase una vez un chico y su perro...



El cánido le seguía a todas partes; o así era, la mayor parte del tiempo. Su fiel compañero estaba presente en todos los momentos de su vida, un alma amiga cuya presencia agradecía en sus solitarios viajes al fondo de cuevas y mazmorras. Cierto es que su comportamiento difería mucho de las cotas asombrosas que se le prometían, y le desconcertaba bastante su constante manía de juntarse tanto a él que parecía que lo atravesase, algo que no le ayudaba a experimentar esa conexión física tan importante.





MIRROR'S EDGE

PLATAFORMA: PS3, 360 LANZAMIENTO: 14/11/2008
PRODUCCIÓN: ELECTRONIC ARTS ESTUDIO: DICE
DISTRIBUCIÓN: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 69.95 €

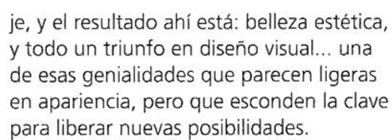


Tener la referencia visual de los brazos y las piernas de la protagonista, es uno de los toques maestros que han hecho posible la ejecución de este título. Otros pequeños toques en el sistema de cámaras y animación terminan de perfilarlo.

Desde que id sentara las bases de los FPS, hay una constante en todos ellos: disparar. Desde aquellos con gatillo fácil representados por Doom, Quake o Duke Nukem hasta los más profundos e intrincados como System Shock, Deus Ex o Half-Life 2. Todos comparten una mano empuñando un arma como el eje primario desde la que se proporciona la experiencia de juego, así como la esencia de un género que no en vano lleva la palabra shooter asociada a él. Pero más allá de eso, pocos han intentado romper ese muro fundamental.



El vértigo es una constante y representa todo un logro, el de conseguir trasladar una trepidante carrera de saltos imposibles a la consola y en tercera persona. Por ello, Mirror's Edge resulta toda una experiencia en inmersión.





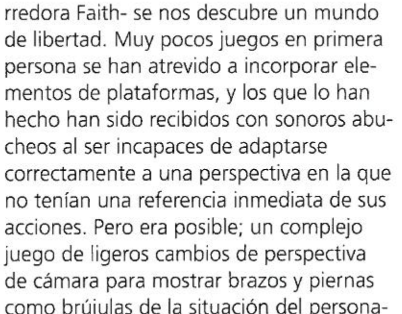
Es sin duda todo un triunfo en diseño visual, conjugando magistralmente la acción con la dinámica de plataformas



El equilibrio es fundamental al pasar por lugares estrechos en medio del vacío. En general, es un juego exigente a la hora de medir las habilidades del jugador y ponerle retos.

Siempre han existido otros títulos en primera persona, pero dentro del rol o la aventura, nunca como juegos de acción.

Ha tenido que ser DICE, compañía que conoce y domina perfectamente esta esencia, la que ha decidido poner sobre la mesa una alternativa. Los creadores de Battlefield han querido ir más allá y quitarnos las pistolas de las manos, dejarnos desnudos ante las balas enemigas y darnos una sola elección: correr o morir. A través de los ojos de la protagonista-la corredora Faith- se nos descubre un mundo de libertad. Muy pocos juegos en primera persona se han atrevido a incorporar elementos de plataformas, y los que lo han hecho han sido recibidos con sonoros abucheos al ser incapaces de adaptarse correctamente a una perspectiva en la que no tenían una referencia inmediata de sus acciones. Pero era posible; un complejo juego de ligeros cambios de perspectiva de cámara para mostrar brazos y piernas como brújulas de la situación del personaje, y el resultado ahí está: belleza estética, y todo un triunfo en diseño visual... una de esas genialidades que parecen ligeras en apariencia, pero que esconden la clave para liberar nuevas posibilidades.



Uno de los errores a evitar a toda costa Mirror's Edge era la posibilidad de que la libertad sólo fuera aparente y quedara reducida a un pasillo virtual más bien estrecho, o, peor aún, que por ese miedo tan contemporáneo a ponerle las cosas demasiado complicadas al jugador, se op-



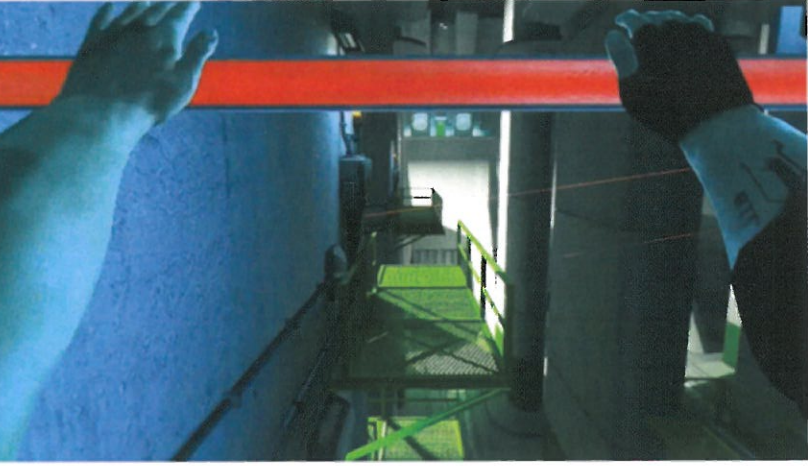


Faith es un personaje equilibrado y con carisma, lejos de ser la típica heroína de videojuegos. Su personalidad no marca en gran medida al juego, pero resulta fácil disfrutar de su presencia y sus ideales.





Cada uno de los escenarios usa colores vivos y luminosos, incluso aquellos más sucios como subterráneos o alcantarillas. Cada fase tiene su propia gama de colores y un color predominante que la define.



tara por llevarle de la mano; estilo sobre sustancia. Pero no ha sido así.

Por un lado, si precisamente no es un mundo abierto y la libertad de movimiento está controlada, el escenario traslada gran sensación de amplitud, y la cantidad de trucos y rutas posibles hacen que las tres dimensiones cuenten para algo. Por otro lado, el reto desplegado es adecuado y se ha evitado caer en el defecto de sobreayudar al jugador para no frustrarle; tienes que medir bien tu dirección, tu impulso, la precisión a la hora de saltar, planificar las rutas y, en resumen, tener unos reflejos similares a los que puede demandar cualquier plataformas de vieja escuela de calidad.

Quizás el mayor triunfo sea precisamente haber sabido capturar lo que es la esencia de un plataformas y adaptarla a un nuevo entorno y a nuevas posibilidades creativas, algo que no defrauda en ningún momento a lo largo de todo el juego. El diseño de los escenarios y los retos en ellos son muy adecuados, justos en su curva de dificultad, divertidamente frustrantes, algo que toda plataforma debería buscar, pero no hasta el punto de regresar a una época en la que la frustración era el combustible con el que muchos jugadores se alimentaban.

Cada caída, cada fallo, es respondido con una carga que devuelve a Faith a pocos pasos del lugar de su error; una nueva oportunidad para probar unos recursos amplios que pueden ser utilizados a través de los controles de los mandos. Correr, saltar, deslizarte... ejecutar perfectamente un recorrido es una sensación tan genuinamente excitante hasta el punto de que... ¡casi es posible sentir que tu propia respiración se acelera en sincronía con la de la corredora!

Pero en el triunfo de DICE con este espléndido juegazo que fue portada del EDGE número 16, mucho tiene que ver la apuesta visual. La tendencia moderna de empapar los mundos virtuales de negro, marrón y mucho humo, y ver quién es capaz de representar un mundo al borde del colapso es interesante, pero algo cansina. Mirror's Edge no es sólo colorista, es simplemente radiante, incluso sus niveles interiores y subterráneos.

Finalmente, habiendo superado las altas expectativas puestas en el título, es interesante descubrir el juego: el reto de superar los entornos en el mejor tiempo, compitiendo con el mundo. Despojada de todos los elementos complementarios, la idea del modo 'Carrera', en la que sólo hay que buscar la mejor ruta posible en un decorado y ejecutar su trazado a la perfección, resulta muy atractiva y es obvio que será la ruta elegida para extender la vida del juego a través de descargas. **[9]**



Cada escenario tiene diferentes rutas y diferentes acciones con las que poder experimentar. En un momento puedes decidir deslizarte por debajo de unas tuberías, ir por otro lado o saltarlas, pero en cualquier caso se requiere habilidad para no perder el ritmo, o morir en el peor de los casos.

Fe en la Paz



Faith no está indefensa. Puede usar su agilidad para golpear cuerpo a cuerpo, e incluso robar armas y disparar unas cuantas balas. Punto. Porque Faith es una mujer atlética que destaca por sus condiciones físicas, no por sus habilidades para disparar o por su capacidad de combatir cuerpo a cuerpo; de hecho, ahí, lleva las de perder frente a los entrenados y bien equipados guardias que le dan caza. Algunos de los retos más interesantes del juego están precisamente en seguir la vía "pacifista", recorriendo los niveles sin disparar a nadie. Pero no es sólo una cuestión de objetivos, es que el mero hecho de detenerse a empuñar un arma ya corta de raíz la belleza del movimiento en Mirror's Edge.



GEARS OF WAR 2

PLATAFORMA: XBOX 360 LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
PRODUCCIÓN: MICROSOFT GAME STUDIOS
ESTUDIO: EPIC GAMES PRECIO: 64,95 €

Parece ser ya un ritual, la dosis hiperbólica de acción y grandilocuencia anual por parte de Microsoft en la pre-campaña navideña. No hay otoño en el que la compañía no tenga su juego estrella, con el que llenar la ciudad de carteles y los spots televisivos con una emotividad enternecedora.

Desde cierta perspectiva, la industria del videojuego está cogiendo el relevo en el poder de convocatoria y fuerza de Hollywood. Cliff Bleszinski, cabeza visible de la franquicia Gears of War tiene muy claras sus pretensiones de producción épica, respaldada con macro-presupuestos y potentes campañas de marketing pero aunque querer sea poder, lo que no sabe Cliffy B. es que entre manos tiene Tropic Thunder, y no La chaqueta metálica.

El discurso en este Gears of War se ha enriquecido. No por una mayor profundidad en el guión, si no por su reincidencia en la auto-parodia. En momentos puntuales, parece que en Epic se están dando cuenta que están contando una guerra entre hombres-bestia y bestias-hombre. La consciente levedad de su núcleo argumental logra en sus momentos más satíricos, la carcajada sana (con algunos de los diálogos más brutos e irreverentes jamás escuchados en un videojuego) aunque en su intento de trascender, se da de bruces contra el ridículo involuntario.

La testosterona e inocuidad de Gears of War se palpa en cada segundo de acción. El Unreal Engine 3 alcanza algunos de los topes de la plataforma en términos plásticos pero ante la virtuosidad técnica, Epic ha apostado por el despilfarro. El picadillo y el mal gusto funcionan como el fin y no como una simple nota de color, mientras que todo ese desgaste de efectos de shaders, HDR o modelados hipertróficos resulta realmente la excusa. La narración es consciente de su limitación y se conforma con el descontrol irresponsable, el más grande todavía, en definitiva, el espíritu más desvergonzado y rabioso del cine comercial, que se fue perdiendo durante los años y que buena falta hace que vuelva. Aquí es donde se comienzan a vislumbrar los triunfos de la razón en Epic.

Gears consigue ir más allá: en el fondo, el envoltorio, para bien o para mal (la supuesta profundidad en su guión, valores emocionales, lacrimosas campañas de marketing) es una miserable veleidad. Si con resignación aceptamos que la evolución respecto a la primera entrega es tímida, la decisión se auto-justifica al recordarnos el envite continuo de imitaciones desde la publicación del original. El sistema de coberturas ha resultado ser una de las mecánicas jugables más reseñables e imitadas, por su espectacular efecto y precisos resultados: lamentablemente, la acción se vuelve demasiado reiterativa y desaparece el factor sorpresa, por una I.A. demasiado enclaustrada en sus limitaciones. Nos encontramos ante un nuevo capítulo visceral, que mejora y perfila todos los aspectos pobres del original, como si hubiesen tratado de enmendar sus taras antes que plantearse esta secuela como un nuevo punto de referencia en el género.

El multijugador es una revolución silenciosa y cada partida es un reto cuidadosamente calculado entre táctica y acción.

Malos mucho más grandes



Cuando uno tiene la oportunidad de escuchar y comprobar que el leit motiv que ha inspirado al diseñador del juego del año en Microsoft es conseguir crear el juego con mayor ruido posible... dice mucho de sus aspiraciones y objetivos.
El continuo "crescendo" de la campaña nos lleva por poblados abandonados, espectaculares persecuciones a lomos de un Raven, o un clímax final difícil de transcribir (aunque el propio autor nos mostrase el mejor nivel del juego en el pasado E3). Epic honra la filosofía circense del más difícil todavía.



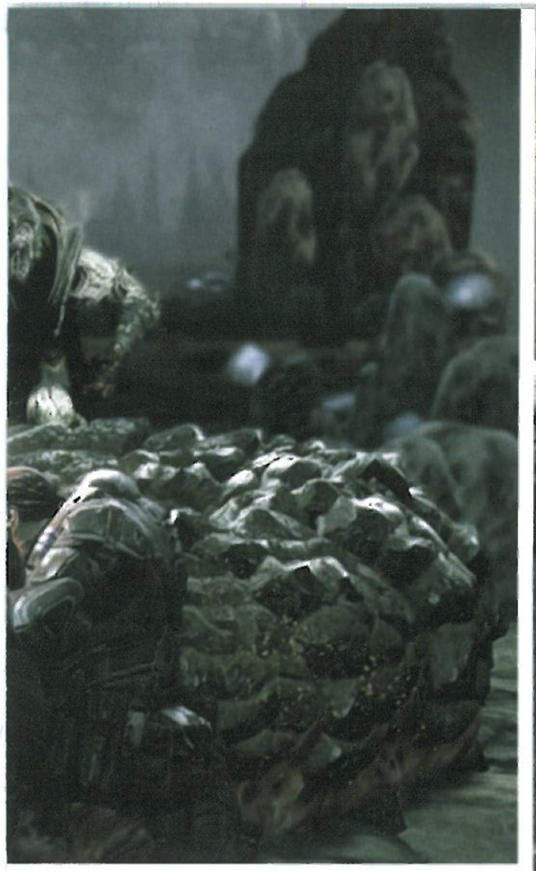
En esta secuela, Cliffy B. se ha desatado una vorágine de bestias, cada cual más fea, más descontrolada y más grande que la anterior.



Encontramos el descontrol irresponsable, el "más grande todavía", el espíritu más desvergonzado y rabioso del cine comercial que se ha perdido durante unos años y ahora algunos empiezan a añorar y reclamar.









El sistema de coberturas ha resultado ser una de las mecánicas jugables más reseñables e imitadas por su espectacular efecto y precisos resultados.



Por burdo que pueda parecer, se trata de un juego típico, pero tiene más corazón que otros títulos que resultan ser menos vibrantes en su intento de imitarle.

El ritmo de la aventura es más constante, con capítulos puntuales especialmente brillantes aunque se echa en falta una mayor variedad de estancias (la madriguera Locust sin ser tan claustrofóbica como podríamos suponer, resulta visualmente repetitiva). La promesa de una duración incrementada resultó ser cierta y su intención de ir continuamente a más resulta noble y acertada. De nuevo, Epic termina su epopeya en un clímax apocalíptico dejándonos con la miel en los labios, donde mataríamos por un nivel más.

Pero en este punto, aún te queda por re-descubrir con pasión Gears of War 2, como ocurrió con su precuela. El multi-jugador es la verdadera excusa de esta franquicia y una revolución silenciosa, menospreciado en su momento por la constante promoción de su campaña desorbitadamente épica y estandarte del motor gráfico de la generación. Cada partida es un reto cuidadosamente calculado entre táctica y acción, donde la organización es tan vital como la precisión con el gatillo. Los nuevos modos de juego evolucionan con solemnidad el brillante ejercicio de equilibrio del primero. Las escaramuzas tienen ahora más tensión al ser 5 vs.5, las nuevas armas de alta potencia o el poder arrastrarnos cuando estamos heridos para que un compañero nos salve, adquieren la relevancia justificada, que no encontramos en el modo campaña.

Punto y aparte para el modo horda, la ansiada novedad multi-jugador de esta entrega resulta ser justo y exactamente lo esperado, un brillante ejercicio de desgaste co-operativo extremo, continuo, refinado hasta la saciedad, un futuro referente en el género, como resultaron ser los modos survival en los arcades vs.

Puede que no resulte refinado o pulcro, pero Gears of War tiene méritos para destacar más allá de una acertada campaña de marketing o del atractivo que producen las vísceras y las metralletas-motosierra. Es sórdido, inconsciente y aparatoso, aunque más inofensivo que otros títulos con ínfulas menos grandilocuentes. Por burdo que parezca es un producto que parece de fábrica pero tiene más corazón que otros títulos menos vibrantes, ruidosos y en el fondo, estimulantes. Que siga la fiesta. **[8]**



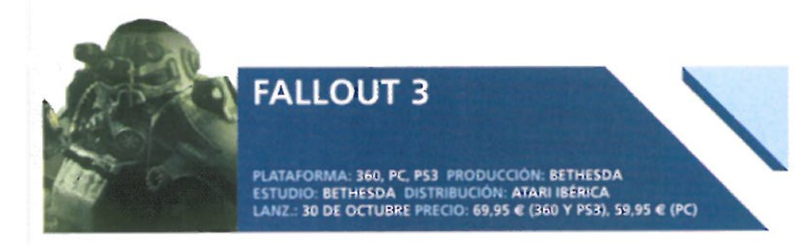
De nuevo Epic termina su epopeya en un clímax apocalíptico dejándonos con la miel en los labios, donde, pagaríamos lo que fuera, por un nivel más.







La novedad tan esperada de esta entrega, la modalidad multijugador, es un brillante ejercicio de desgaste co-operativo extremo, un futuro referente en el género, como resultaron ser los modos survival en los arcades vs.



FALLOUT 3

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 PRODUCCIÓN: BETHESDA
ESTUDIO: BETHESDA DISTRIBUCIÓN: ATARI IBÉRICA
LANZ.: 30 DE OCTUBRE PRECIO: 69,95 € (360 Y PS3), 59,95 € (PC)

Bloody Mess



***Fallout* siempre ha sido una serie poco tímida a la hora de representar la violencia de forma contundentemente gráfica. De hecho, una de las habilidades que se pueden incorporar a un personaje es la de acabar casi todas las peleas de la forma más sangrienta y gore posible, el conocido "Bloody Mess", viejo favorito de los fans. En *Fallout 3* se ha subido el listón en este departamento con una representación más exagerada y espectacular de la violencia, con abundantes desmembramientos y explosiones de vísceras que curiosamente hacen la violencia más fantástica y menos real que en anteriores entregas.**

El desarrollo de *Fallout 3* ha tenido un toque de tragedia y angustia poco habitual, incluso en un medio en el que el seguimiento de muchos proyectos se desarrolla con una exagerada ansiedad. Pero *Fallout* no es un juego más; para muchos representa una serie de valores que se consideran en extinción: complejo en desarrollo y mecánica, sofisticada trama, crudo a la hora de exponer temas que no son habituales en videojuegos –sexo, tortura, maltrato de niños...–el resultado era un juego nada convencional, de inesperadas posibilidades y que destilaba libertad creativa. Para muchos incondicionales, la idea de que Bethesda fuera la responsable de una continuación ya suponía un auténtico desastre, siendo uno de los estudios señalados como responsables de "aguar" el género para adaptarlo a un gusto más amplio y menos exigente.



Aunque no sea técnicamente demasiado impresionante, unos desolados paisajes y la notable banda sonora dan al juego la ambientación que necesitaba y que nunca hubiera tenido con el planteamiento tradicional isométrico.

> Elder Scrolls ha encarado el proyecto sin complejos, sin olvidarse del legado de sus antecesores pero sin dejarse atar por ellos

Dejando al margen la complicada relación entre fans y sus objetos de culto, lo cierto es que el estudio creador de Elder Scrolls ha encarado el proyecto sin complejos, dispuesto ante todo a hacer su juego, sin olvidarse del legado de sus antecesores pero sin dejarse atar por ellos. El resultado es un título de rol con un inconfundible sabor propio, quizás no tan profundo y complejo como hubieran querido los defensores a ultranza de anteriores entregas, pero muy competente a la hora de dar nueva vida a este mundo postapocalíptico y construir un juego con él. Como pasa con muchos títulos modernos basados en viejos clásicos, se puede apreciar la tensión entre los valores antiguos, aquellos orientados a un público definido y muy experimentado siempre en busca de más, y la necesidad de llegar a un amplio grupo de usuarios que pueden no apreciar encontrarse ante un reto demasiado denso.

El resultado de esa tensión es una serie de compromisos que alejan a *Fallout 3* de sus antecesores, pero no tanto como para considerar que ha traicionado completamente las ideas principales de la serie. Esto es algo que se puede apreciar en los diálogos, en los que Bethesda por un lado ha escuchado algunas de las críticas más mordaces vertidas sobre *Oblivion,* y ha dejado que los atributos del personaje tengan incidencia en las relaciones con los personajes; cosas como cumplir misiones sin mover un dedo, sólo convenciendo o mintiendo al interlocutor gracias a la inversión de experiencia en habilidades sociales, es algo que se identifica con la esencia del rol y da una naturaleza más auténtica a tu personaje. Por otro lado, esos mismos diálogos están escritos de forma pobre y muy básica, muy alejados de los ideales de anteriores juegos, sin duda por miedo a que un usuario no tan versado en el género se aburra de leer demasiado en pantalla.

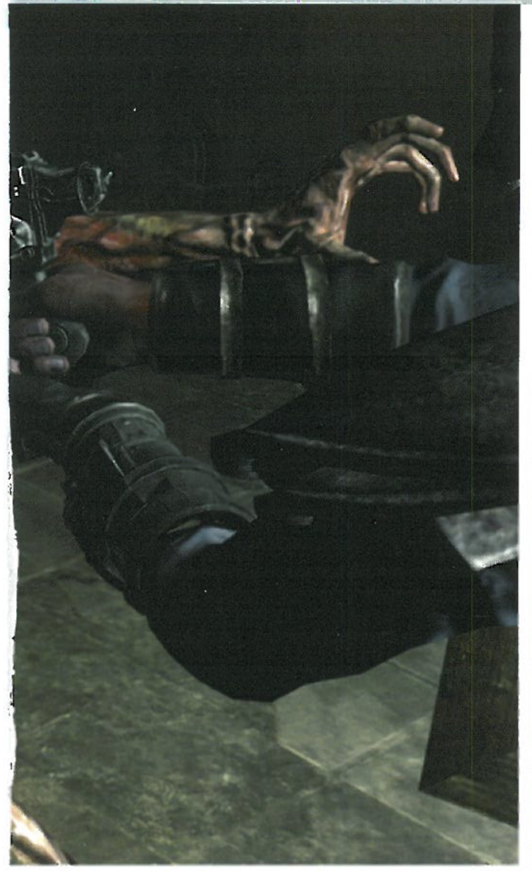
Los anteriores *Fallout* eran juegos con un sistema de lucha por turnos influenciado por las capacidades del personaje; esto llevaba a situaciones en las que el personaje no podía ganar si no tenía el nivel adecuado, por lo que había que aprender a evitar ciertas situaciones, aumentando la sensación de peligrosidad del mundo. *Fallout 3* presenta un sistema de combate en tiempo real, mucho menos condiciona-

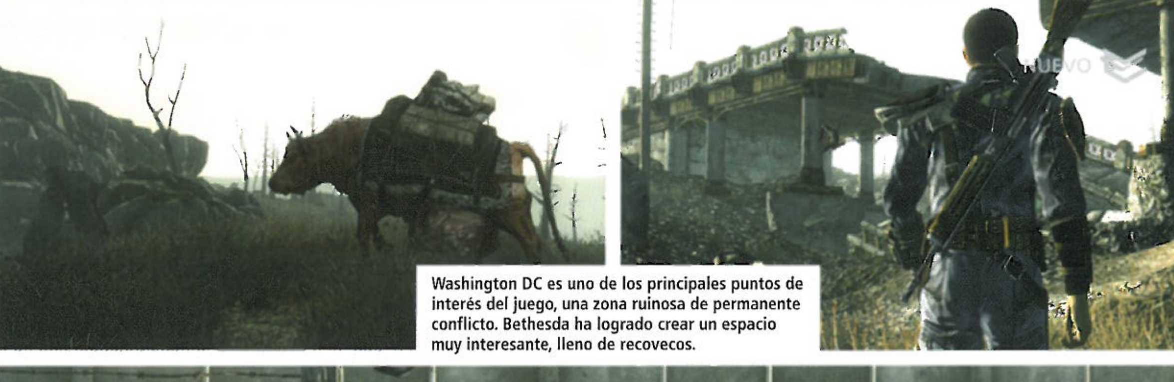


La radiactividad tiene su papel. Es posible cazar animales salvajes para alimentarse, pero están contaminados y aumentarán los índices de contaminación, al mismo tiempo que curan tus heridas; lo mismo sucede con el agua.









Washington DC es uno de los principales puntos de interés del juego, una zona ruinosa de permanente conflicto. Bethesda ha logrado crear un espacio muy interesante, lleno de recovecos.



La flexibilidad a la hora de equipar y desarrollar tu personaje es notable, aunque, en lo que se refiere a combate, las opciones a elegir no son lo suficientemente amplias como para forzar grandes diferencias tácticas.

do por el nivel o las habilidades del personaje, que puede acabar con prácticamente cualquier tipo de criatura siempre que tenga suficientes armas y explosivos. Como guiño a su pasado, Bethesda ha incorporado el sistema VATS, que permite detener la acción en combate y gastar puntos de acción en acumular acciones ofensivas contra el rival, tales como disparar a las piernas para entorpecer el avance de un enemigo, o disparar a la cabeza para conseguir un mayor daño. En teoría, esto conserva algo del elemento táctico de la serie, pero en la práctica no hay grandes razones para usar este sistema para otra cosa que no sea garantizar unos tiros a bocajarro y acabar rápido con el combate.

Sin entrar a teorizar sobre qué modelo es mejor, si tal consideración tuviera una base no sustentada en las opiniones personales, Bethesda ha logrado crear un juego con gran personalidad. El modo en el que ha sido recreado el desolado paisaje es intimidante y sobrecogedor, aunque más cargado de actividad de lo que cabría esperar. Puntos a favor son las posibilidades de explorar el terreno y descubrir lugares interesantes, la libertad y flexibilidad a la hora de crear un personaje y dejar que cada jugador decida cómo quiere afectar a este mundo de pesadilla nuclear. En el debe del estudio sigue estando su pobre capacidad para presentar animaciones creíbles, o dar a sus personajes un mínimo de capacidad interpretativa, aunque afortunadamente se ha mejorado mucho el trabajo con las voces si se comparan con *Oblivion*. Puede que, a la luz de su pasado, *Fallout 3* sea menos apasionante que sus antecesores, pero es un exitoso híbrido de valores viejos y nuevos que forma algo genuinamente interesante, definitivamente más preparado para cautivar a un gran público y con la suficiente fuerza como para destacar en el panorama del rol actual. **[8]**

Hay una intensa vida en el mundo subterráneo con galerías interconectadas entre sí. Algunos de los secretos mejor guardados de este mundo se encuentran bajo tierra.







El sistema VATS admite algunas posibilidades tácticas, especialmente a larga distancia. Pero en las distancias cortas su mayor uso es a modo de seguro de vida, para asegurar disparos en zonas especialmente vulnerables, como la cabeza.



FAR CRY 2

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 PRODUCCIÓN: UBISOFT
ESTUDIO: UBISOFT MONTREAL LANZAMIENTO: 24 DE OCTUBRE
PRECIO : 69,95 € (360 Y PS3), 59,95 € (PC)



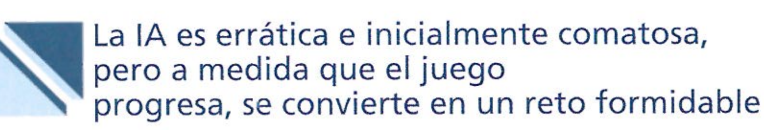




Sólo una vez, durante muchas horas de juego, vimos a los enemigos atacarse mutuamente. Asumimos que eran de diferentes facciones, pero es imposible de saber, ya que los mercenarios no llevan uniforme y las lealtades no están marcadas en el mapa.

Far Cry 2 no es especialmente delicado a la hora de establecer sus intenciones literarias –antes de cinco minutos, un conocido traficante de armas llamado el Jackal ya te ha recitado un pasaje de Nietzsche. Estás en África para matarle, pero las cosas no han funcionado como estaban planeadas y ahora estás muriendo de malaria mientras recibes una lección sobre la "voluntad del poder". Puede que *Far Cry 2* descarte todos los sinsentidos de ciencia ficción de su predecesor, pero tampoco renuncia a dibujar un mundo alejado de la realidad.

A pesar de las apariencias iniciales, esto no es la siniestra África de las noticias, ni la África de los safari, incluso si el paisaje del juego es un estudiado collage formado con los mejores momentos de un tour: sabanas mecidas por el viento, densas, bulliciosas junglas y escarpados montes rojizos. Esta es, de forma considerablemente explícita, una versión del siglo XXI de la África imaginada por Joseph Conrad, donde los hombres occidentales viajan a la oscuridad psicológica. Inevitablemente, en un mundo con su humanidad tan desdibujada, el discurso del Jackal puede verse bajo una nueva luz.



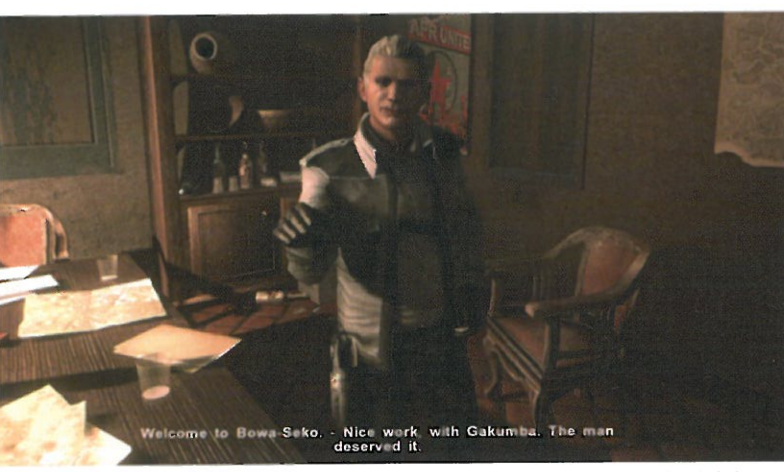
La IA es errática e inicialmente comatosa, pero a medida que el juego progresa, se convierte en un reto formidable

Los negocios son los negocios, después de sobrevivir a la fiebre vuelves al trabajo sólo para descubrir que encontrar a Jackal no se basa en buscar a través del mundo abierto. En lugar de eso, tienes que ganarte el favor de la gente a la que él vende armas con la esperanza de que alguno le traicione. Las dos facciones en liza, el APR y la UFLL, son receptivas ante un agente libre no vinculado para encomendarte un par de favores, invariablemente de naturaleza sangrante y explosiva. Puesto que todos estos trabajos son encubiertos, eres blanco inmediato de cualquiera con el que te encuentres por el camino. No es una explicación muy convincente de por qué todo el mundo quiere matarte, pero aporta tensión a la progresión, aunque también la hace lenta. El conflicto es inevitable: mientras estás en el mundo abierto, el terreno transitable está a menudo limitado a caminos trazados, que te llevan a través de puestos de guardia hostiles. Rara es la misión en la que puedes conseguir tus objetivos sin diversión homicida, hasta el punto de que tanta desmesurada hostilidad acaba por resultar cansina.

Afortunadamente, el combate es vibrante –cada arma es capaz de realizar sólidos y satisfactorios impactos; con un movimiento que representa bien el peso del arma y las sensaciones al usarla. Estas luchas se producen siempre bajo presión:



Los enemigos te perseguirán en vehículos, siempre y cuando no se estrellen con barriles explosivos o se queden bloqueados. No parecen muy seguros de qué hacer una vez que te alcanzan, y ofrecen tiempo para abatirles.









Asesinar a jefes de policía, destruir convoyes médicos, hacer que el agua no llegue a los ciudadanos: las motivaciones de tus clientes demandan venderse de forma cada vez más mezquina. Greaves (arriba) es particularmente malvado, algo que completa su acento británico.







El juego limita explorar las partes que son transitables en vehículos. Es una lástima, porque hay caminos rocosos y vistas de montaña que suplican ser visitadas, además de que esto impide formas de aproximarse a los enemigos.

Far Cry 2 se mueve entre la sabana, la jungla y la montaña para crear lo más parecido a una geología real vista en un juego. Incluso un campo de hierba compone un buen paisaje.

las armas pueden encasquillarse, o romperse completamente, y la munición es escasa. Incluso puedes quedarte bloqueado en medio de la batalla por los efectos remanentes de la Malaria. Estas variables crean un equilibrado sentido del caos que deja los tiroteos balanceándose en el borde de lo que puedes controlar mediante una buena planificación. La IA es errática e inicialmente comatosa, pero a medida que el juego progresa, se convierte en un reto formidable.

Ubisoft controla la letal e impredecible naturaleza del combate dando a los jugadores una red de seguridad de forma de compañeros colegas mercenarios con los que puedes reunirte en un lugar llamado Mike's Baror o, cuando se pide, en un rescate para liberarles de su cautiverio. Ellos devolverán el favor: si eres abatido, uno de tus colegas acudirá para arrastrarte a un lugar seguro. Ellos también proporcionan submisiones, de forma que cuando aceptes un trabajo para alguna de las dos facciones, un colega te pedirá si puedes hacer un trabajo relacionado, lo que normalmente multiplica la duración y dificultad de la misión. Resulta raro pedir al jugador que sacrifique progresión narrativa en pos de contenido extra de esta forma, particularmente porque cada misión suele terminar de forma calamitosa para tu colega, lo que obliga a ir, con una mezcla de resignación y hartazgo, otra vez a su rescate. Hubo un momento durante el juego en el que decidimos que era mejor idea continuar solos en el futuro.

Si odiaste ser un Scout, *Far Cry 2* puede devolverte malos recuerdos –es posible que te pases más tiempo con un mapa en la mano que con una pistola. Funciona bien, pero puedes caer en un puesto enemigo, ya que no ves qué viene a continuación en la pantalla.



Esto sería realmente dramático si la interacción con tus compañeros fuera continuada más allá de las misiones. Este es quizás el principal problema con el juego: su narrativa está cosida a una estricta progresión de misiones, fuera de las cuales el mundo es mayormente insignificante. Un fuerte colonial será ocupado por soldados, pero no habrá ninguna razón para asaltarlo hasta que un destacado personaje aparezca como consecuencia de la activación de una misión. Puedes liquidar a incontables mercenarios, pero hay poco que dé a tus acciones peso o persistencia. Incluso la tan promocionada historia dinámica resulta impotente; puedes elegir entre una serie de avatares, cada uno con diferentes compañeros disponibles, pero todos ofrecen las mismas submisiones. Con los momentos de cambios cruciales en la trama, preparados según el diseño previo, el juego resulta lento en ofrecer recompensas. Y la necesidad de comprar medicinas y armas parece más una forma de entorpecer el progreso.

A pesar de esto, *Far Cry 2* te lleva de forma velada en una dirección que es más amplia y surrealista de lo que la premisa inicial sugiere. Aunque fuertemente cogido de la mano por sus aspiraciones literarias, el clímax del argumento se entrelaza inteligentemente con el juego (de forma impactante y lunática en la misma proporción). En todo momento el título goza de una mecánica de tiroteo en perfecto equilibrio entre tensión y aumento de poder, y su mundo está tan bellamente dibujado que simplemente estar ahí es un placer. Puedes llegar a considerar si estar en el corazón de la oscuridad debería ser tan atractivo. **[8]**

Poco consuelo



Hay poco que diferencie las versiones de consola y PC. Ambas tienen completas herramientas de edición, y ofrecen visualmente una consistente tasa de frames. La mayor diferencia es el sistema de guardado. En PC se puede guardar en cualquier momento mientras que, en consola, hay un confuso compromiso entre lugares específicos de guardado y abruptos guardados después de completar misiones. Es claramente un compromiso de última hora, pero desanima al jugador a tomar riesgos.



DEAD SPACE

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 (VERSIÓN ANALIZADA)
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
ESTUDIO: EA REDWOOD SHORES
DISTRIBUCIÓN: EA PRECIO: 69,95 €



Un interfaz maravilloso nos proyecta, literalmente, la información del inventario y del traje de Isaac. Gira la cámara, e Isaac seguirá las diferentes opciones del menú con la mirada. Aunque eso sí, parece tener problemas de vista.

Antes del lanzamiento de *Dead Space*, EA organizó un concurso online en el que se regalaban 100 de las mejores películas de ciencia ficción y terror de la historia. Sólo una advertencia al ganador: viendo cómo es el juego, posiblemente se haya visionado cada DVD unas 100 veces. Marcando el punto de partida en *Horizonte Final* y *Resident Evil 4*, este survival horror revoluciona el género para reconstruirlo y que todas sus piezas encajen mejor.

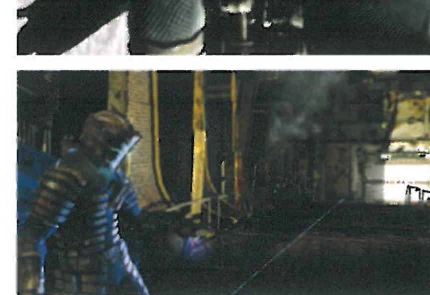
El argumento es un plagio descarado, pero dicha circunstancia se ve mitigada por su honestidad; a fin de cuentas, el nombre del héroe es Isaac Clarke. Nuestro protagonista se verá atrapado, junto con los supervivientes de su equipo de investigación, dentro de la nave minera Ishimura, y no tardará en descubrir, cuando las luces se apaguen, que toda la tripulación sigue todavía dentro. Muchos están esparcidos por las paredes y el techo, pero la mayoría se han convertido en violentas masas informes de carne y hueso. Afortunadamente, Clarke es un técnico hábil en el uso de herramientas láser, muy útil a la hora de arreglar cajas de fusibles estropeadas.



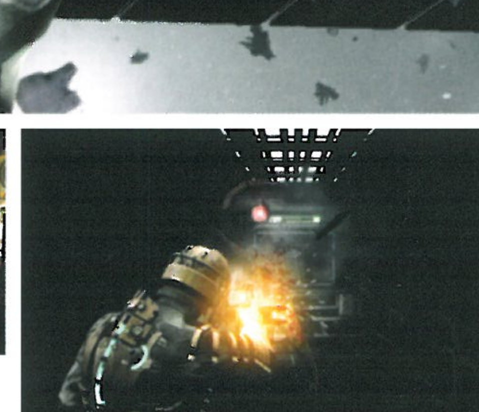
Los valores de producción de *Dead Space* son de otro planeta, uno de los entornos más dramáticos jamás vistos



En una acción que sólo se puede describir como robo descarado, el juego cuenta con jefes finales a los que les aparecen nuevos miembros, al igual que en *Resident Evil 4*.

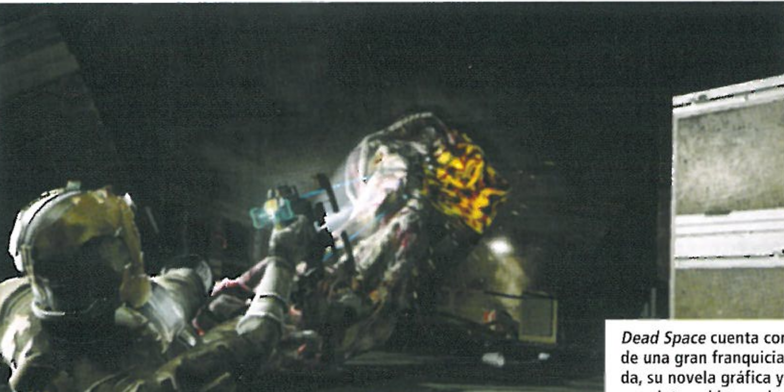


Al pulsar el analógico, el traje proyectará el camino a seguir. Junto con los habituales puntos de salvado y los puntos de control, nos evita tener que dar muchas vueltas y que el juego caiga en la repetición.



Nos esperarán localizaciones tan exóticas como la cubierta minera, la sala de motores o el ala médica; al hablar de ellas, hay que tener en cuenta que *Dead Space* es increíblemente dinámico, un juego de auténtico lujo a nivel creativo. Sus valores de producción son de otro planeta, creando uno de los entornos más dramáticos jamás vistos en un videojuego. Lo que roba de *Resident Evil 4* (que no es poco) son los detalles inteligentes, como los enemigos creados a partir de nuestras armas, el sistema de combate y la habilidad vital para engañar al usuario en el momento apropiado.

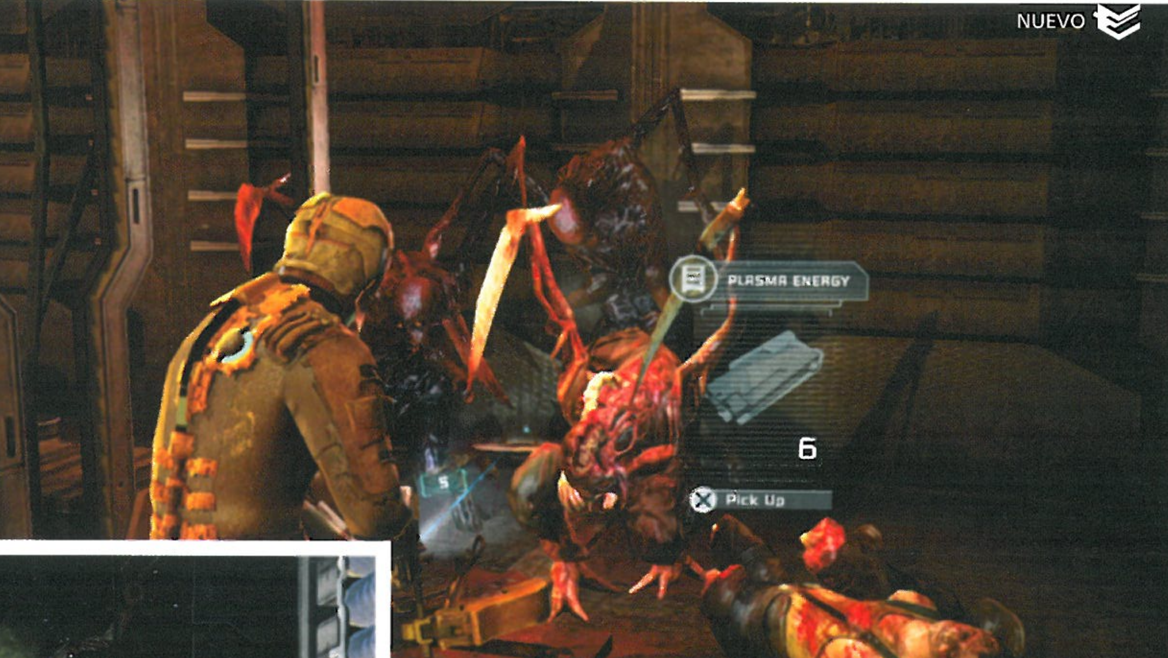
Al igual que muchos survival horror, la clave de su sistema de combate es el uso del pánico; algo que es más fácil de decir que de hacer, sobre todo cuando se acerca a nosotros una gigantesca mole de vísceras y cuchillos. Un grimoso y explícito





***Dead Space* cuenta con todos los elementos de una gran franquicia, con su versión animada, su novela gráfica y un universo de detalles que dotan al juego de un encanto particular. De hecho, por poner un ejemplo, la Ishimura no es sólo una nave minera, sino que puede arrancar pedazos de planetas.**





Además de las herramientas láser, podremos comprar muchas otras armas en las tiendas del juego. La segadora nos recordará a *Unreal Tournament*, ya que proyecta una hoja de luz a determinada distancia. No faltarán los clásicos rifles de pulsos y, cómo no, el arma gravitatoria.



sistema de amputaciones nos permitirá desmembrar a nuestros enemigos con una precisión digna de *Crysis*, eliminando el tiro directo a la cabeza como el método más efectivo. Tendremos munición, dinero y oportunidades de sobra para malgastarlos, y en ocasiones agotaremos nuestros recursos hasta tal punto que tendremos que vender nuestras armas más preciadas para poder tener un puñado de balas más apropiadas a la situación. El inventario, que podremos utilizar incluso mientras avanzamos por los pasillos de la nave, o bien está perfectamente equilibrado o bien funciona por pura casualidad. Se merece el beneficio de la duda.

Por ésta y otras razones, el juego vive al filo de la navaja. Cuando no estamos recargando minuciosamente todas nuestras armas, nos preguntamos en qué momento fracasará. Un campo de batalla vertiginoso y difícil, un jefe final complejo o un viaje al nivel de "jugar con las cajas". Atrapados en una nave similar a la Nostromo en un juego con espíritu de Capcom, posiblemente no tarden en llegar.

O tal vez no. En vez de eso, los jefes finales son asequibles, la nave nunca es tan simple como nos hacen creer los planos, y los combates se han pulido casi hasta lograr la perfección. Los viajes habituales a la gravedad cero son soberbios, por no mencionar sus abundantes toques gore. Al tener puntos de guardado en prácticamente cada pasillo, y puntos de control tras cada puerta, se facilita mucho el acercamiento de los usuarios. Es evidente que la desarrolladora ha copiado, pero también ha aprendido; y lo que más claro ha tenido es que a los jugadores, al igual que a los cinéfilos, les gusta estar abstraídos mientras dura la experiencia. En ese aspecto, salvo el miedo y el ir a por una taza de té, el tedio no será un motivo de abandono por parte del jugador.

Sin embargo, aquellos que esperen un argumento cargado de gemelos malvados, monstruos salidos del propio infierno y ascensores de sangre, será mejor que dediquen su atención a esos 100 mejores DVDs de terror y ciencia ficción. El juego no consigue imitar las películas clásicas de terror psicológico, con una conclusión poco elaborada. Su final es tan sumamente evidente que hasta el propio Isaac se lleva la mano a la cabeza.

Dicen que *Dead Space* empezó siendo un experimento para poner a prueba el talento y crear una nueva IP. Incluso, también se habla de varios reinicios del proyecto. Pero una cosa está clara, independientemente de los orígenes, Redwood Shores consigue ignorar su oscuro pasado para ofrecer una nueva y original pesadilla. **[8]**



Como buen survival horror, habrá momentos de *Dead Space* en los que se nos acabe la munición, y sólo nos quede una opción: ¡correr! Esas persecuciones por los pasillos de la Ishimura están perfectamente recreadas, con un ritmo marcado por nuestra habilidad para utilizar objetos mientras tanto.

El ruido del silencio



Dentro del menospreciado mundo de la música de videojuegos, *Dead Space* es soberbio, logrando superar a *Halo 3* y *MGS4* en el camino a ser el juego con mejor sonido. La música varía de forma dinámica, entre suave y escalofriante, a ser muy intensa, jugando muy bien con la mente del usuario. La respiración asistida del traje de Clarke dobla su intensidad para advertir la falta de energía y aire, mientras que la comunicación con sus compañeros sufrirá de interferencias, en ocasiones por motivos técnicos, en otras por causas diversas. Por su parte, la Ishimura ruge como la gran tumba de metal que es; sus anuncios grabados resuenan en sus cámaras cavernosas. Cuando se abre el casco, todo se reduce a sonidos ahogados, y los enemigos usarán el silencio en su beneficio. Aviso: el sonido estéreo estándar reduce la experiencia a la mitad.



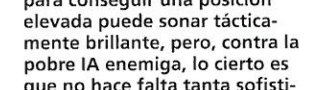
FRACTURE

PLATAFORMA: PS3, 360 LANZAMIENTO: 10 NOVIEMBRE
PRODUCCIÓN: LUCASARTS ESTUDIO: DAY 1
DISTRIBUIDORA: ACTIVISION PRECIO: 69,95 €

Armas, tecnología y tácticas



La granada de vórtice es impactante a todos los niveles. Day 1 demuestra buen hacer con la tecnología y los efectos gráficos, algo que se aprecia durante el desarrollo de la campaña, pero tampoco es un título que destaque sobre otros juegos que resultan mejores. Por otro lado, Elevar la tierra para conseguir una posición elevada puede sonar tácticamente brillante, pero, contra la pobre IA enemiga, lo cierto es que no hace falta tanta sofisticación; de hecho, con las armas convencionales, suele ser más que suficiente.



Cuando un juego trata de ofrecerse como algo nuevo, tiene siempre diferentes vías para conseguirlo. Una de ellas es la tecnológica, presentando algún tipo de técnica que lo diferencie efectivamente con respecto a otros juegos y lo ponga en el mapa. La idea de *Fracture* era poderosa, usar las capacidades de las plataformas de nueva generación para crear un mundo en el que poder manipular el terreno como arma ofensiva y defensiva; desde crear agujeros en los que hacer caer a los enemigos a levantar muros de tierra para defenderse. Tecnología de última generación, con un impacto real en el propio juego y capaz de generar nuevas dinámicas, es la clase de características que hacen un proyecto potencialmente interesante.

Desgraciadamente, Day 1 Studios no ha logrado trasladar esa idea a un título que merezca la pena o aproveche sus posibilidades. Empezando por un protagonista sin personalidad y un argumento banal, repleto de cabos sueltos, el juego trata desesperadamente de imitar el tipo de acción de títulos como *Gears of War,* sin reparar en aquellos aspectos que precisamente le dan su calidad: detalles como un sistema de cubrimiento efectivo y dinámico brillan por su ausencia en *Fracture,* limitando su capacidad para ofrecer un juego de acción de calidad. Tampoco ayuda la colección de enemigos y armas genéricas que se pueden utilizar, versiones poco inspiradas o siquiera interesantes de elementos que se pueden encontrar en cualquier otro exponente del género de forma mucho más inspirada. La idea de una guerra civil futurista en EE.UU. tiene múltiples posibilidades para ser desarrollada correctamente, pero en ningún momento se desprende la sensación de un conflicto, ni se llegan a explotar las diferencias ideológicas entre los bandos.

Lo único que podría haber evitado el descenso completo a los abismos de la mediocridad eran las armas capaces de alterar la tierra, la gran promesa inicial del proyecto, pero el resultado sólo se puede calificar de decepcionante; la única forma que se ha ideado para evitar abusar de esta mecánica es la más aburrida: limitar sus posibilidades en gran medida. Desde límites arbitrarios como la altura en la que se pueden levantar terrenos, al uso constante de superficies que no son afectadas por las armas de terraformación, lo que a la postre acaba por destrozar la capacidad de impacto de esta mecánica, quedando sólo reservada para momentos puntuales en el combate. Para eso no era necesario tanta tecnología ni un motor dedicado por completo a la manipulación de terreno, simplemente se podrían haber incorporado algunas secuencias cinemáticas y el resultado sería el mismo. Hay pocas cosas tan frustrantes como un título con la tecnología para conseguir algo interesante, pero limitado por su diseño y la falta de imaginación o valentía de sus responsables

Una vieja broma que se usa habitualmente en el mundo del desarrollo de FPS y juegos de acción en general es la sorprendente incapacidad de los jugadores para aniquilar cualquier cosa que se ponga a tiro de sus cada vez mayores armas. La rigidez en el diseño puede ser un mal necesario en muchos juegos, pero no cabe en un título como *Fracture,* que debería haber cambiado las cosas y haber dado al jugador ese poder sobre el entorno que tanto se echa en falta **[4]**

Aunque espectacular, la capacidad para manipular el terreno está bastante limitada y sólo se permite usarlo en ciertos momentos, no es algo tan rompedor tácticamente como se podría suponer.





Es obvio que los creadores están orgullosos de su motor físico, pero forzar al jugador a ver los fuegos artificiales nunca ha sido una gran decisión de diseño.

Supuestamente el escenario es una guerra civil futurista, pero normalmente refleja una falta de personalidad colosal, y sólo algunos detalles ocasionales recuerdan que eso es Estados Unidos.







TOMB RAIDER: UNDERWORLD

PLATAFORMA: **PLAYSTATION 3** PRODUCCIÓN: **EIDOS**
ESTUDIO: **CRYSTAL DYNAMICS** DISTRIBUCIÓN: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE** PRECIO: **69,95 €**

Llegaremos al lluvioso escenario de Méjico sobre una moto. No son precisamente las condiciones atmosféricas, sino el sistema de control el que nos ha llevado al desencanto. Por suerte, las fases de conducción son secundarias.

Enfrentarse a un nuevo título de *Tomb Raider* debe suponer siempre una experiencia de compromiso. A pesar del éxito de la protagonista y sus sensuales polígonos, llegando a trascender del mundo del ocio electrónico para aparecer en otros medios –desde el cine hasta los cómics, pasando por la publicidad– al final, lo que resta es la sensación de encontrarse ante un buen producto con una aún mejor estrategia de marketing. Es por ello que el hecho de tener que superar, con dosis de calidad, las pulsiones ejercidas por el propio peso del personaje, transforma cada nueva entrega en un deporte de riesgo, aunque hacer volar por los aires uno de los iconos más importantes de la saga, nada menos que la mansión Croft, es toda una declaración de intenciones por parte de Crystal Dynamics.

Primero la recorreremos entre llamas, cenizas y derrumbamientos para sumergirnos, finalmente, en una narrativa más compleja que la de episodios anteriores, en esta ocasión basada en la mitología nórdica y la búsqueda del Mjolnir, el martillo de Thor. Cada vez es más indudable el talento inherente en Crystal Dynamics para las aventuras en tercera persona, empeñados en demostrar que Lara Croft merece un respeto más allá de su condición de diva de los videojuegos y mujer objeto. Trascendiendo sus idealizadas curvas, se esconde una personalidad arrolladora e inteligente, aunque tristemente unidireccional; de hecho, es habitual ver cómo los roles masculinos quedan relevados a un segundo plano.

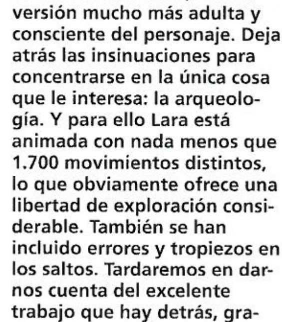
Desconocemos si Lara es doctora o catedrática en Historia del Arte, pero sus conocimientos sobre civilizaciones muertas nunca dejan de sorprendernos. Más importante que la atlética y culta protagonista, se nos presenta el refinado diseño de niveles, lo mejor del título sin lugar a dudas, que alcanza cotas de belleza y realismo pocas veces vistas en un videojuego. Escenarios como el de Bhogavati en Tailandia o Xibalba en Méjico, devienen excelentes rompecabezas cuya solución pasa por un único género: las plataformas. Descubrir la ruta adecuada y el quid del mecanismo que nos llevará a la siguiente sala, son constantes en *Underworld*.

Por desgracia, no todo iban a ser aplausos y ovaciones, los puntos negativos evidencian la gran lacra en el desarrollo de videojuegos contemporáneo: la falta de tiempo. Efectivamente, *Underworld* es un juego más complejo, completo y complicado que *Anniversay* o *Legend,* pero también más imperfecto en su acabado. Mención especial merece el desequilibrio entre fantasía y realismo que a veces tiene el guión –algo que paradójicamente ocurre también en el último film de Indiana Jones–, un detalle que sus creadores deberían plantearse en términos de elegancia más que de espectacularidad. También flaquean los combates: confusos instantes de disparos y patadas que llevan a preguntarse en muchas ocasiones si son realmente necesarios, en un juego dónde es más peligroso el temor a las alturas o el bloqueo mental, que un tigre, un puma o un mercenario con metralleta.

No obstante se mantiene el buen nivel, y todos sus defectos no logran oscurecer la sensación de aventura. *Underworld* ofrece mundos obsoletos, acertijos camuflados en escenarios hiperrealistas, libertad de movimientos y panorámicas impresionistas. **[8]**



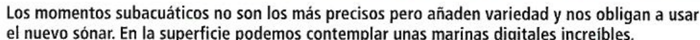
Más versatil que nunca



La nueva Lara Croft, es una versión mucho más adulta y consciente del personaje. Deja atrás las insinuaciones para concentrarse en la única cosa que le interesa: la arqueología. Y para ello Lara está animada con nada menos que 1.700 movimientos distintos, lo que obviamente ofrece una libertad de exploración considerable. También se han incluido errores y tropiezos en los saltos. Tardaremos en darnos cuenta del excelente trabajo que hay detrás, gracias a un control que nos permite hacer de todo de manera sencilla e intuitiva.







Los momentos subacuáticos no son los más precisos pero añaden variedad y nos obligan a usar el nuevo sónar. En la superficie podemos contemplar unas marinas digitales increíbles.

A Banjo y a Kazooie les sientan muy bien las tres dimensiones. Su aspecto cuadriculado es intencionado, adaptándose a un estilo visual que no desentona con las entregas clásicas de la franquicia. Una acertada puesta al día que supone una auténtica delicia.





BANJO KAZOOIE BACHES Y CACHIVACHES

PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT ESTUDIO: RARE PRECIO: 59,95 €

¿Plataformas o no?



Los usuarios esperaban que *Banjo* se convirtiese en el nuevo héroe de las plataformas en 360, que siguiese las líneas de las dos entregas anteriores pero adaptándose a la actual generación de consolas. Rare era consciente de ello, pero, aún así, optaron por arriesgarse a innovar, a pesar de la importancia de la franquicia. En una pantalla de carga del juego, en un gesto de buen humor pero que roza el descaro, nos recomienda que, si no nos gustan los vehículos, compremos el *Banjo* original en XBLA. Sin duda, una propuesta excelente para los nostálgicos, que desde un par de semanas después, pueden revivir la aventura de N64 en alta definición.

No han sido pocos los regresos de los que hemos sido testigos. Es habitual que las compañías recuperen sus personajes clásicos, en un intento de revitalizar sus franquicias más importantes y de acercar a los nuevos usuarios a sus raíces. El caso de *Banjo*, en concreto, es cuanto menos peculiar: es un juego que se esperaba con ansias desde el mismo momento en que Microsoft adquirió Rare.





Podremos seleccionar nuestras propias creaciones o bien limitarnos a las que la máquina determina para La ocasión. Si no queremos dedicar tiempo a la creación de vehículos, podremos usar cualquiera de los planos que se irán poniendo a nuestra disposición.

Al ser un personaje tan querido por los usuarios, y al estar rodeado de polémica, especulaciones y expectativas muy elevadas, su estreno en Xbox 360 se complicó en exceso desde el momento en el que se desvelaron los vehículos que se convertirían en el eje central del juego. Acostumbrados a un *Banjo* amante de las plataformas, este cambio radical podía convertirse en un muro demasiado elevado, tal vez imposible de superar, si no fuera porque la compañía en cuestión es Rare, auténticos amantes de la tecnología y de la innovación que han conseguido, una vez más, salirse con la suya.

Baches y Cachivaches es, ante todo, humor en estado puro. Una aventura colorista, agradable, llena de parodias y guiños ya no sólo al universo de *Banjo,* sino a toda la historia de los videojuegos. No pretende en ningún momento vendernos grandes épicas ni complejas tramas; se trata de un acercamiento sencillo y directo, que intenta explotar el elemento más básico de los videojuegos: la diversión y, justamente, el jugar.

En cierta manera, es como un *Viva Piñata* pero con vehículos, en el que nuestro jardín es el taller de Mumbo, y nuestras mascotas las máquinas que crearemos y usaremos para superar las diversas pruebas que nos propondrán los demás personajes.



Aunque el juego está completamente en español, los diálogos se reducen a un particular intercambio de sonidos por parte de los interlocutores. Un fallo importante es el pequeño tamaño de letra elegido.

Aparte de la Ciudad Duelo central, el objetivo será adentrarse en los seis mundos para conseguir todos los jiggies y seguir abriendo más escenarios. La mecánica tradicional, con la molesta restricción de tener que enfrentarnos a pequeñas pruebas de corte algo repetitivo, está lejos de la clásica exploración libre del mundo.

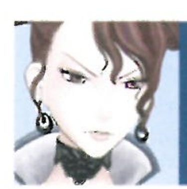
Pese al preciosismo visual o al buen modo multijugador, a *Banjo* le tiemblan las piernas en algo esencial: la jugabilidad. El sistema de misiones no convence, y los vehículos precisaban un sistema de control más preciso que responda mejor a las indicaciones de los usuarios.

Baches y Cachivaches tiene mucha diversión en su interior, pero es necesario adaptarse a unos vehículos que se meten a la fuerza en un territorio que, por lo que parece, no es el suyo. Pero no es una oportunidad perdida, se trata de una apuesta por la innovación que, sin acabar de ser del todo exitosa, marca un buen camino para el futuro. **[7]**





¿Os suena? Vyse era el protagonista del excelente juego de rol de Sega *Skies of Arcadia*. Estamos seguros de que no será el único cameo que veremos.



VALKYRIA: CHRONICLES

PLATAFORMA PLAYSTATION 3 LANZAMIENTO YA A LA VENTA PRODUCCIÓN SEGA DISTRIBUCIÓN: SEGA ESTUDIO SEGA PRECIO: 69,95 €

Con el tema del terrorismo y las guerras imperialistas en boca de medio mundo, la narrativa de *Valkyria* nos resulta tan inocente como secundaria: El Imperio, una agresiva potencia militar en busca de expansionismo y poder económico, decide ocupar Gallia, un país pequeño que se había mantenido neutral hasta el momento de la invasión. Por supuesto no se toca ni de lejos el tema de la crisis de la libertad frente al exceso de seguridad, pero sí el de las invasiones lucrativas. Esto se debe a la mirada oriental y fantástica que Sega ofrece sobre el conflicto más conocido de nuestra era: La Segunda Guerra Mundial. Aunque en este caso toma como base el anime para presentarnos potencias, territorios ficticios, y personajes de diálogos almidonados que caracterizan a los que serán nuestros soldados. No sería lo mismo si los combatientes no tuviesen un rostro definido, voz propia y una personalidad creada a base de brochazos –que influye en la jugabilidad–, llevándonos a la preocupación por sus vidas. Una inocencia narrativa que se rompe drásticamente cuando la muerte alcanza a uno de los integrantes de nuestro pelotón y desaparece de la base de datos del juego para siempre, perdiéndose con él sus habilidades especiales y la experiencia que había adquirido. Es decir, se convierte en irremplazable.

En el caso de que la muerte alcance a alguno de los protagonistas principales, Welkin y en ocasiones Alicia, la partida se termina automáticamente. Este hecho condiciona nuestro juego y la inmersión en la acción de una manera muy positiva tratándose de un título de estrategia.

Valkyria Chronicles está lleno de conceptos perfectamente funcionales que lo convierten en un juego de estrategia notable, estructurando su desarrollo como si de una partida de ajedrez se tratase, sublimando la táctica, la previsión y la cautela de nuestras operaciones. Encontramos pocos tipos de unidades, pero cada uno está compensado al milímetro. La decisión de emular un juego de acción en tercera persona, pero limitando la distancia de desplazamiento de cada unidad es, sin duda, un gran acierto jugable. La acción establece combates por turnos, sistematizados de tal manera que la experiencia jugable resulte, ante todo, dinámica y versátil. Las batallas entre tanques cobran protagonismo hacia el segundo tercio del juego y es cuando la estrategia se vuelve realmente complicada, y donde es necesario calcular cada uno de nuestros movimientos casi al milímetro. Otro aspecto claramente original es el uso evolucionado de la técnica cell-shading para conseguir unas visuales de gráficos sólidos y bonitos.

A nivel de diseño, presenta uniformes, tanques y armas inspirados en la historia de Europa, entendida de una manera bastante fantasiosa, siempre buscando el look más llamativo. Veremos trajes militares como los de las guerras mundiales, con otros más inspirados en el medievo o los reyes barrocos centroeuropeos. *Valkyria Chronicles* es un título que cumple con las expectativas y engancha casi desde el primer momento, gracias a la profundidad y perfección de la estrategia y la dificultad creciente de las batallas. **[8]**



En cada turno moveremos a todo nuestro pelotón de soldados, uno por uno, con limitaciones en el ataque y la distancia recorrida, indicada por una barra que se agota al moverse.



Los soldados tendrán cara, voz y existencia propia. Los elegiremos personalmente e irán evolucionando en cada combate. Si mueren, desaparecerán del juego para siempre y perderemos su experiencia y habilidades especiales.

Libro de guerra



La historia está contada en forma de capítulos, representados gráficamente por un libro, con tramas personales que potencian la empatía del jugador. Algunos capítulos son batallas jugables y otros, simples vídeos que añaden detalles a la trama principal. La figura del héroe sufre una grave contradicción entre su antimilitarismo vitalista y sus constantes acciones bélicas. Únicamente vemos a Welkin lamentar la muerte de sus hermanos caídos, con peligrosas frases de profesor de biología equivocado del tipo: "Los seres humanos también somos animales y hacemos lo necesario por sobrevivir".





DISASTER: DAY OF CRISIS

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: 24 DE OCTUBRE
PRODUCCIÓN: NINTENDO DISTRIBUCIÓN: NINTENDO
ESTUDIO: MONOLITH SOFT PRECIO: 49,95 €

Nostalgia RPG



Ser buena persona se premia en *Disaster*. Los rescates deben ser atendidos en su totalidad y si se hace además con velocidad, los PS (Puntos de Supervivencia) obtenidos serán más. Con el contador cargado de PS se puede mejorar a Ray (el héroe) entre misión y misión. Tiene cinco parámetros modificables, representados por un gráfico. Gastando PS en la capacidad metabólica, la resistencia física se verá incrementada. Si se decide invertir en la capacidad de carga, podrá llevar más objetos en su inventario. El sistema es capaz de personalizar cada partida.

Si la intención es lo que cuenta, quizás lo único que pueda impedir expresarla y correr la voz sean los riesgos que implica. El objetivo de este encargo a la recién comprada Monolith Soft era acompañar a Wii de un producto de acción realista que, además, explotara un control nuevo con conciencia. Pero es innegable que, tal vez para obtener un buen bicho raro distinto a todo, pedir a un equipo experto en RPGs tamaña tarea implica enfrentarse a ciertos apuros, algunos inherentes al evidente desconocimiento. Pero con *Disaster* es difícil hacer el chiste rápido, porque ciertos puntos invitan a creer en ese buen bicho raro. También habría que ver el handicap adicional de atreverse a representar intensas escenas realistas mediante un grupo desarrollador, una productora y, sobre todo, un hardware, poco acostumbrado a ellas. Si se considera lo anterior, es fácil elogiar el resultado en algunas partes, pero también lo es identificar rápidamente carencias del "quiero y podría, pero no es lo mío".

Sin duda, lo que más suma al atractivo de un proyecto que podría haber caído en lo genérico son sus ideas originales salidas de la extraña mezcla. El lado "supervivencia" propone nuevos factores a tener en cuenta, como el humo que obstruye los pulmones, la consideración del pulso, la resistencia o la concentración, esenciales para actuar bien. Pero también hay ligeros toques de distinción, desde la "cámara de sucesos en tiempo real", para vivir las catástrofes cercanas sin cortes, hasta la acción para detectar heridos cercanos, tan obvia que habría que preguntarse por qué resulta refrescante: a gritos.

El sello Nintendo se deja ver en la forma de contar la historia, aparentemente tan dura y relacionada con catástrofes reales, pero relajada en terrenos como la constante parodia a la película de acción americana y el juego clásico, o la base idealista principal, a veces incoherente, de que el rescate y cura de los demás es lo primero, antes que el propio personaje o la trama. Durante los sucesos pendientes de esa misión, se salva la vida (o no, por torpes) a diversos muñecos mediante unos QTEs más convincentes que otros, pero que van combinándose y poniéndose duros. Y mediante la donación de objetos (botiquines, ampollas...) que en principio molesta por lo imprevisto o embarazoso y después agrada por el estilo clásico aventurero de considerar tus recursos no sólo para contigo. Es uno de esos gestos a las raíces del estudio que le dan personalidad al juego, como el más interesante de toda la partida: el sistema de puntos para posterior mejora de parámetros de personaje.

Si todo esto era también para rebajar crudeza al juego, digamos que no ha quedado bien que las escenas de tiros sean menos entusiastas de lo que deberían ser. No es que el estilo lightgun sea mala elección, con su cierta evolución durante el desarrollo, sino que la ejecución no está a la altura del género original. Porque todo es un popurrí que no se sujeta del todo, y ahí el tono paródico no tiene tanta gracia, considerando qué representa y cuándo lo representa. **[6]**

El control varía: puntero para el disparo, mando horizontal para la conducción o agites varios para los QTEs. La implementación es correcta, pero algunas acciones son más satisfactorias que otras.

Las escenas de disparo fijan la cámara sobre raíles e invitan a una sesión de recreativa. Hay puntos débiles, cobertura, recargas, zooms, multitud de armas mejorables... y algunos enemigos.





El modelo del personaje, efectos y los fondos animados hacen mucho menos mal que el resto. *Disaster* deja claro su propósito, tanto que se siente extraño y se recalca la necesidad de atender un género ignorado por la calidad.



WII MUSIC

PLATAFORMA: WII **LANZAMIENTO:** 14 NOVIEMBRE **PRODUCCIÓN:** NINTENDO **ESTUDIO:** NINTENDO **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO **PRECIO:** 49,95 €

Cuando hace dos años y medio Nintendo dio a conocer los juegos que estaba preparando para su nueva consola Wii, surgió el nombre *Wii Music,* que consistía en dirigir una orquesta con el Wiimando como batuta para marcar el ritmo. El título llega ahora por fin, para las terceras navidades de la consola, y aquella primera toma de contacto ha quedado reducida a un minijuego. *Wii Music* no te convierte en Zubin Mehta, te convierte en la orquesta en sí.

Nintendo vuelve a marcar la diferencia, en este caso apartándose del camino marcado por otros juegos musicales. No es necesaria una pericia especial con el mando o ser rápido para puntuar. Ni siquiera te evalúa de forma objetiva; *Wii Music* es un juego en el que prima tu entusiasmo y soltura, diseñado para hacerte disfrutar "haciendo" música sin mayores complicaciones. Tú eres tu propio juez en la mayoría de los casos, aunque lo cierto es que tampoco es muy relevante el resultado final, y el juego está pensado para que casi siempre suene bien.

La parte más exigente son las clases, donde debes aprender y controlar los ritmos de cada canción y el profesor no te dejará avanzar mientras el *tempo* se te escape del mando; es uno de los pocos momentos donde te puedes sentir frustrado si no logras avanzar porque no aciertas con la forma exacta de tocar el clarinete. Para ayudarte están los BeNitos, la versión de Nintendo de un metrónomo.

Una vez has superado la clase podrás interpretar un tema y demostrarte a ti mismo lo que has aprendido. Las clases son aconsejables, pero no imprescindibles. Puedes ponerte a pelo a interpretar un tema en el modo improvisación, en el que los profesores te acompañarán para que lo que suena sea agradable al oído. La tan anunciada compatibilidad con la balance board de *Wii Fit* queda limitada al modo batería, que debe jugarse en solitario.

Pero lo cierto es que *Wii Music* tiene muy en cuenta la interacción social de sus jugadores. Alcanza su mayor dimensión en las sesiones de grupo, no sólo por lo que supone jugar con hasta tres personas más imitando un instrumento, sino porque, si no existe coordinación, puede sonar algo irreconocible. Cada uno toca una sección de la canción: melodía, armonía, acordes, bajo y dos percusiones, y es posible cambiar el instrumento de cada una, con lo que puedes terminar tocando *Carros de Fuego* con la marimba, el piano galáctico y las palmas como percusión, haciendo una versión lo más extraña posible. Si a esto le sumas que moviendo la cruceta tu personaje hace movimientos especiales, comprenderás cómo será el vídeo resultante de la actuación. En la única pero interesante opción online, puedes enviar esa actuación a la Wii de un amigo.

Wii Music intenta atraerte a la música como *Wii Fit* al deporte, con una opción que parece a veces demasiado forzada y en ocasiones demasiado fácil, pero que siempre mantiene esa alegría gozosa de jugar del espíritu de Nintendo. **[7]**



La parte de improvisación es la más lúdica y la que mejor te hace sentir que la música está al alcance de tu oído. Lo más curioso es que casi siempre suena bien.



Hay más de 60 instrumentos, alguno de ellos, como el perro, el rapero o las palmas, tiene ese toque Nintendo tan peculiar que te hará esbozar una sonrisa.





Las clases te requerirán concentración, tanto para seguir el ritmo como para memorizar la melodía que vas a tocar después. Los profesores serán exigentes con el tempo, no lo olvides.

Superminijuegos



Los minijuegos se crecen en *Wii Music.* En *Mii Director* debes dirigir la orquesta primando el ritmo, es el único vestigio de lo que se vio del juego hace más de dos años, y *Tono Perfecto* supone todo un reto para demostrar tu oído musical para descubrir qué tonos forman parte de una música o cuáles son los más graves o los que dan una nota determinada. El minijuego *Sinfonía de Campanas* es el que requiere más habilidad y se asemeja más a otros juegos musicales. Cada uno de los dos mandos es una campana que debes tocar en el momento que corresponde de la canción. Todos los minijuegos son de uno a cuatro jugadores.



STAR OCEAN FIRST DEPARTURE

TÍTULO: STAR OCEAN FIRST DEPARTURE
PLATAFORMA: PSP **LANZAMIENTO:** YA A LA VENTA
DISTRIBUCIÓN: SQUARE ENIX **ESTUDIO:** TRI-ACE **PRECIO:** 39,95 €

Pese a ser una de las franquicias más importantes de Tri-Ace (y, por extensión, de Square Enix), *Star Ocean* es una de las grandes desconocidas en Europa. Nos llegó la tercera entrega para PlayStation 2, pero el alto grado de desconocimiento por parte de los usuarios provocó que no tuviese el éxito que se merecería. Siguiendo con su tradición de recuperar todos sus títulos en plataformas modernas, por fin tenemos la posibilidad de disfrutar de la entrega original en una interesante revisión para la portátil de Sony.

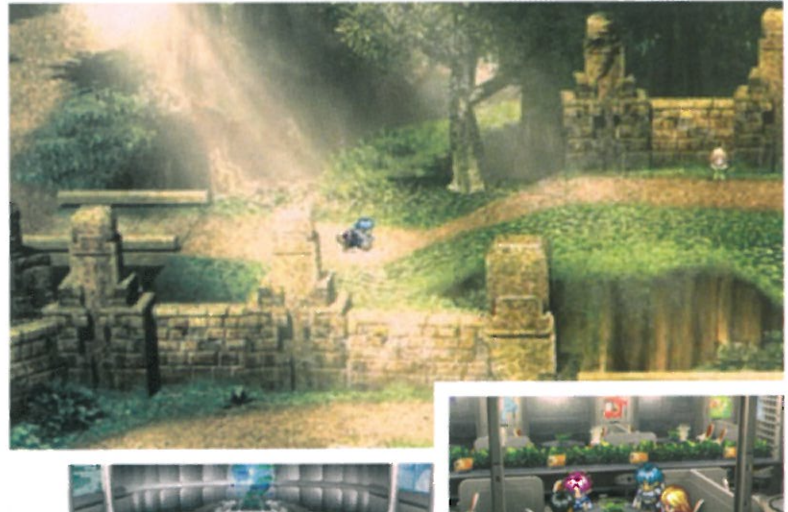
Aunque hay que reconocer que ésa es la principal virtud de un título al que, desgraciadamente, le pesan mucho los años. Técnicamente, pese a las inevitables mejoras introducidas ya, está lejos de los estándares ideales de calidad a día de hoy. Aunque los sprites de los personajes mantienen su carisma, el propio desarrollo de la aventura se antoja demasiado anquilosado en el pasado, y necesitaría de una revisión más profunda para lograr estar al mismo nivel de otros títulos del género en PSP.

El mayor atractivo, sin duda, son las espectaculares secuencias de animación que nos narran la historia, de una gran belleza y que dotan de mucha vitalidad a los personajes, transmitiéndonos su personalidad y motivaciones. No obstante, la simpleza argumental del título, que era típica de la época en la que salió al mercado originalmente, no se adapta a los estándares actuales. Así, no sólo se convierte en un juego no demasiado intenso y con escasas sorpresas más allá de los tópicos habituales, sino que además se antoja algo corto.

Una gran oportunidad de disfrutar del inicio de una gran franquicia, pero es necesario ser consciente de ante qué nos encontramos. **[6]**



Los combates son los que más se resienten de la antigüedad del juego. No son tan dinámicos como prometían, y, pese a ser divertidos, se nota una cierta falta de libertad y de opciones para desarrollarlos a nuestro antojo.





Los personajes se enzarzarán en mil y una conversaciones en las que debatirán sobre temas éticos, planificarán sus pasos y determinarán las acciones a realizar.



BAJA: EDGE OF CONTROL

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA **DISTRIBUCIÓN:** THQ
ESTUDIO: 2XL GAMES **PRECIO:** 59,95 € (360), 64,95 € (PS3)



Generalmente, un subtítulo no es más que una retórica sin consecuencias; pero en el caso de *Baja,* THQ no podría haber elegido un eslogan mejor para resumir la experiencia que nos espera dentro del juego. *Baja* nos obliga a prestar tanta atención al comportamiento de los vehículos en el aire como a los caprichos de los circuitos en tierra firme; y dado que nos pasamos tanto tiempo en el aire, *Edge of Control* es el mejor subtítulo posible. Desgraciadamente, pese a su suave conducción y su buena interacción física con las superficies, en conjunto, *Baja* se antoja un título algo insustancial.

Visualmente, el juego sufre por culpa de su propia ambición. La combinación de hectáreas de tierra y distancias que se pierden han pasado factura a la fidelidad: las pistas son grandes extensiones de terreno baldío, con pocos elementos clave para lograr que el jugador no se pierda, nada que ayude a diferenciar un entorno de otro. Algunos eventos de ir de un lugar a otro duran, como mínimo, tres horas, divididos en tandas de 20 minutos; así, los jugadores corren el riesgo de sumirse en un trance meditativo, lejos de esos caminos llenos de polvo, ondulantes y serpenteantes, que son el territorio de nuestro vehículo. Lo que es peor, al no tener la opción de salvar entre zonas, es que nos vemos obligados a terminar la carrera completa en una sola partida.

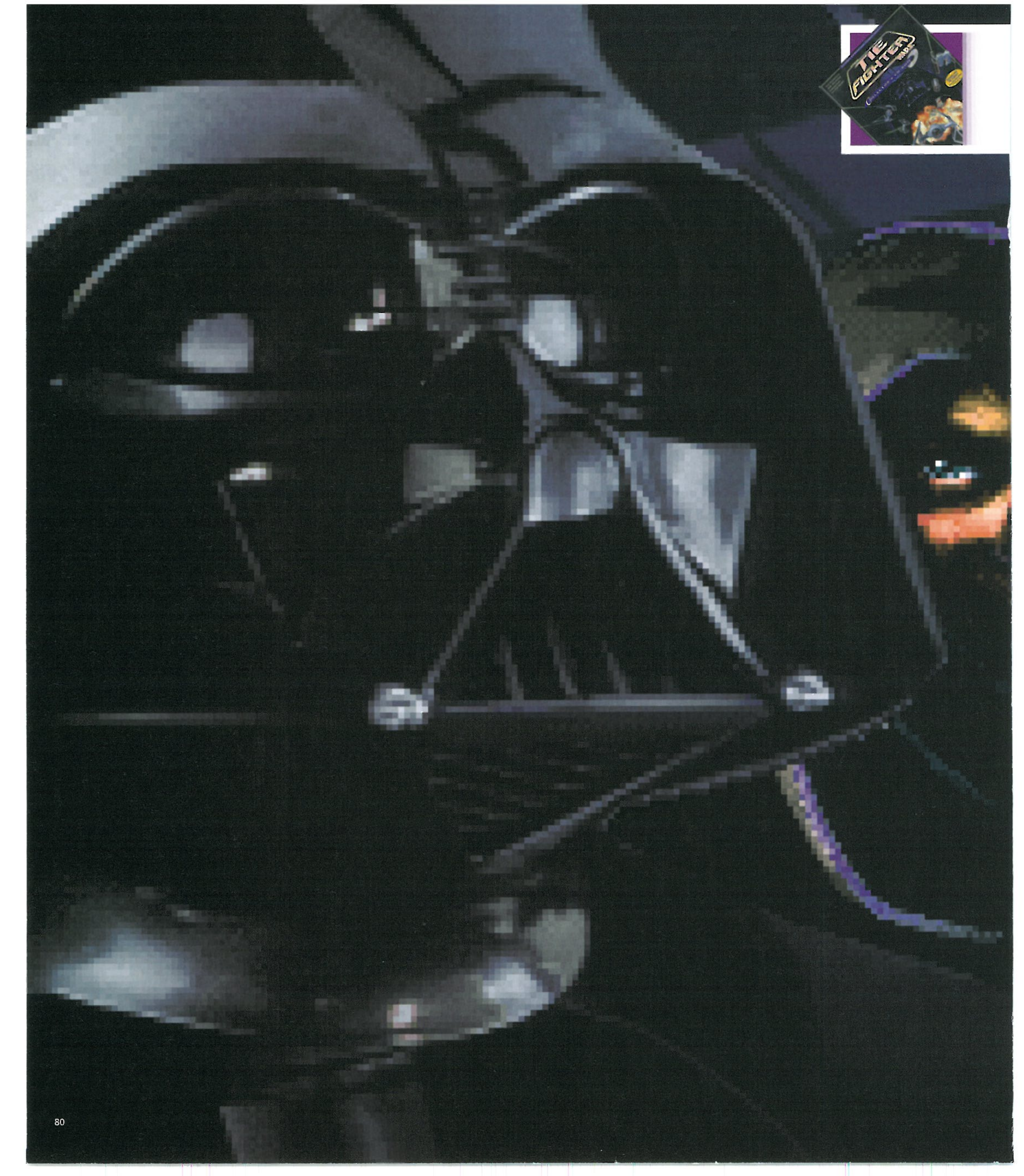
Semejante grado de repetición ofrece muy poca motivación para resistir un modo carrera muy simple. Tampoco ayuda una escarpada curva de dificultad, que maltrata a los novatos con una IA sin piedad. Las carreras de *Baja* son satisfactorias, pero sólo una vez que se ha asentado esa poco equilibrada jugabilidad; mientras tanto, el proceso es una sucesión de suspensiones destrozadas y salpicaderos abollados.
El placer visceral de la conducción y la selección de sonidos de motores no es suficiente para mantener el interés ante un título que no les da muchas opciones de juego a sus usuarios. Codemasters puede tomar buena nota: lo que importa no es el tamaño de tu mundo, sino con qué puedes poblarlo. **[5]**



Las colinas son el terreno más extremo. El modo de superarlas es más una cuestión de suerte que de habilidad. Ni siquiera la IA consigue aterrizar con su vehículo en condiciones.



Existe un modo de juego libre, pero no hay carreras de un punto a otro por terreno abierto, y la libertad de elección se limita a unos pocos circuitos.


TIE
FIGHTER

VA DE RETRO



STAR WARS: TIE FIGHTER

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **LUCASARTS**
ESTUDIO: **TOTALLY GAMES**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **1994**

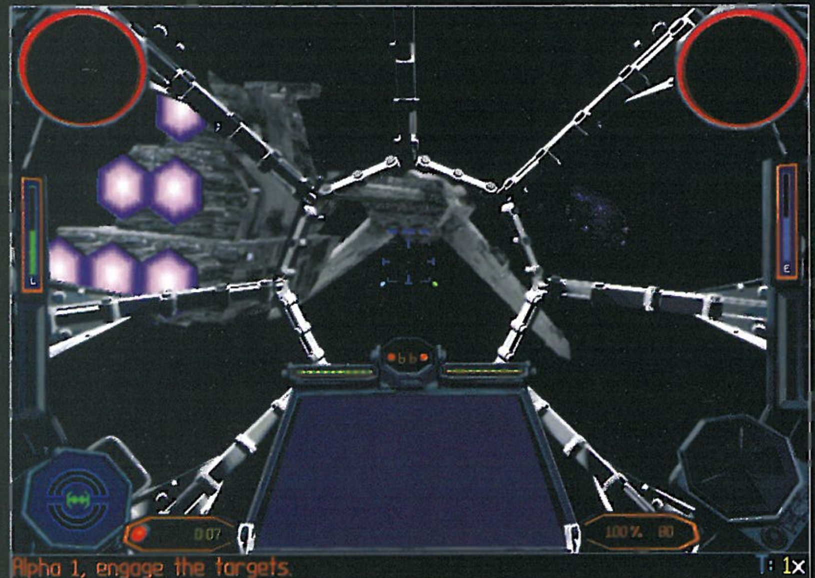
Una perspectiva diferente en la que el universo *Star Wars* nos contó una de sus historias más originales, con los mejores combates espaciales

Está todo en la primera misión, un escenario en el que tiene lugar algo frenético; el inicio de un viaje que nos invita a recorrer una visión meticulosa y muy particular del universo *Star Wars*. Todo empieza con cinco naves de carga. Estamos viviendo las secuelas del exitoso ataque del Imperio a la base rebelde en Hoth, y nuestros superiores sospechan que varios soldados rebeldes se han colado en una de las naves. En la piel de un miembro novato de un escuadrón de TIE Fighter, encargado de la vigilancia de la estación espacial a la que se dirigen estas naves, nuestro deber será acercarnos a cada una de ellas e identificar su contenido.

Como cabría esperar, una de ellas está llena de rebeldes, y comenzará una tensa batalla; estos momentos iniciales de *TIE Fighter* ofrecen una visión cándida de lo que, seguramente, sea el día a día de un piloto de TIE Fighter imperial. Deberemos escanearlo todo: nos encontraremos con un montón de embarcaciones que nos veremos en la obligación de identificar, si fracasamos, todo habrá acabado. Si nos enzarzamos en una batalla con las naves rebeldes que defienden a sus hombres, a buen seguro una segunda tanda de transportes pasará de largo antes de que podamos llegar a ellos.

Una misión que, además, muestra la vida tan peligrosa que lleva un piloto de TIE Fighter. No en vano, nos vemos confinados a una nave ágil pero terriblemente frágil que no puede recibir más de un par de golpes antes de ser destruida. Tampoco es que las naves de los atacantes sean especialmente peligrosas; en realidad, son más peligrosos los restos de un enemigo abatido, que pueden acabar con nosotros a la primera. Justo como en las películas, pero dándole especial énfasis al concepto de ser un pequeño y vulnerable engranaje de la flota imperial; un importante giro con respecto a la emoción habitual de aniquilar esos TIE.

TIE Fighter, al igual que *X-Wing* antes que él, consigue semejante profundidad gracias a su atención al detalle; pese a que es más difícil dotar de atractivo a la vida de un matón anónimo que a la de un noble luchador por la libertad. Tampoco es que *TIE Fighter* se esfuerce por lograr que nos entusiasme la causa imperial. En gran medida, sigue siendo tan fresco a día de hoy gracias a la poco habitual postura que mantiene dentro de un universo que, en los últimos años, ha preferido mantenerse estancado en los elementos que habían funcionado en las películas originales, incapaz de conseguir aportar algo nuevo a la fórmula. Naturalmente, ofrece toda la acción, el drama y la intriga geopolítica que cabría esperar, pero desde una perspectiva muy novedosa: como miembro de las Fuerzas Imperiales, nos preocupa restaurar la paz y el orden ante esa insurgencia rebelde. El iconográfico texto amarillo de la introducción del juego logra narrar con mucho acierto la operación del Imperio contra la base terrorista rebelde de Hoth. Tus superiores son oficiales del Emperador. Las exigencias y la impaciencia del profesor en el simulador de vuelo le impulsan a decir cosas como: "Delta Uno, haz exactamente



Gracias al diseño físico del *TIE Fighter* y a la mayor potencia que Totally Games contaba que tuviesen los PC de los jugadores, la imagen ocupa casi toda la pantalla; en *X-Wing*, sólo ocupaba la mitad superior.



BUENA PUNTERÍA

En *TIE Fighter*, como no estemos en el sitio correcto en el momento correcto, lo más probable es que fracasemos en nuestra misión. Por suerte, el juego ofrece una gama de herramientas para saber lo que está ocurriendo en el campo de batalla, ya que éste puede expandirse varios kilómetros. El sistema de apuntado nos permite ver lo que hacen las IA de cada nave, tanto aliadas como enemigas; muestra a quién están apuntando y el tiempo que tardarán, mientras una vista en 3D indica la dirección en la que apuntan. Pese a las grandes cantidades de información ofertadas, aún ahora sigue siendo difícil ver qué trucos utiliza el juego para lograr esa intensidad en cada batalla.

lo que se te dice, ni más, ni menos"; y el tono durante las misiones es totalmente militarista, con comandantes que nos alaban con frases del tipo "excelente cacería, Alpha 1".

Sin embargo, la historia no se centra en ofrecernos una épica campaña contra los rebeldes. Argumentalmente, *TIE Fighter* nos muestra el reto al que se enfrenta el Imperio para lograr mantener el orden. No faltarán los enfrentamientos con piratas, facciones enfrentadas y traidores imperiales. Pero nunca se deja ver el espectro de la moralidad. Cumplimos nuestras órdenes, todas ellas claras y carentes de ambigüedades. Incluso cuando aparece un miembro de la Orden Secreta del Emperador, una secta Imperial que está estudiando formas de derrocar a los líderes del Imperio, y empieza a darnos objetivos secundarios que contradicen las órdenes principales, nos limitaremos a cumplir todo lo que se nos manda.



"Contra el orden, no faltarán los enfrentamientos con piratas, facciones enfrentadas y traidores imperiales. Pero nunca se deja ver el espectro de la moralidad"

Las peticiones de la Orden nos muestran el complot que está preparando un almirante renegado para usurparle el poder al Emperador; ahí, la historia pega un giro, pasar de enfrentarse a cazarrecompensas Z95 e Y-Wings a rivalizar con TIE Fighters e incluso Destructores Estelares. Lo que parecían cosas secundarias durante las misiones, cobran una nueva importancia, un escenario en el que nos piden que encontremos una nave imperial robada en la que se encuentran oficiales rebeldes que están huyendo de Hoth (una pequeña alusión a una escena similar en *El Retorno del Jedi*). La historia principal no se ve afectada por estos objetivos; la recompensa, en cambio, es doble: en primer lugar, están las medallas que ganamos al completar las misiones y lograr cumplir los objetivos secundarios; en segundo lugar, un tatuaje violenta en nuestro brazo que crece a medida que cumplimos más misiones de la Orden, junto con escenas de vídeo especiales. Es un modo sencillo, pero elegante, de involucrarnos más en un guión dirigido por nuestros oficiales al mando, los cuales, por su parte, se limitan a seguir guiones inmutables creados por el diseñador del juego.

El equipo responsable de *X-Wing* y *TIE Fighter* había trabajado en simuladores de vuelo de la Segunda Guerra Mundial, como *Secret Weapons of the Luftwaffe*; un paralelismo interesante ya que George Lucas se inspiró en los combates aéreos de la SGM para representar los de *Una Nueva Esperanza*. Pero dado que las batallas espaciales de *Star Wars* carecen de las molestias del mundo real, los enfrentamientos de *TIE Fighter* se acercan mucho más al ideal fílmico. Sin la necesidad de emular adecuadamente la física del espacio, son cercanos e intensos, y





se realizan constantemente giros y acrobacias sobre un fondo espacial plagado de láser verde y naranja.

Pero el mayor atractivo de *TIE Fighter* radica en que, en el fondo, es una simulación de algo que no existe. Su representación de cómo funciona un caza espacial es coherente y amplia, un diseño basado en lo fantástico pero asentado en la lógica y el diseño de juego. Así como las películas crearon un universo ficticio muy rico a través de la consistencia y la sutileza de cada elemento en pantalla, *TIE Fighter* logró crear la realidad de los combates espaciales en pequeños detalles.

El principal ejemplo es el sistema de energía del TIE, un diseño idéntico al de *X-Wing* porque, sencillamente, no era posible mejorarlo. Supone que cada caza espacial produce una cierta cantidad de energía que puede desviarse al motor, los escudos, los láser y las demás armas que pueda haber. Se puede variar el equilibrio: incrementar la velocidad de recarga de los láser o de los escudos requiere energía de los motores, por lo que nos movemos más lentos, mientras que al ir al máximo de velocidad supone dejar sin energía las reservas de los escudos y los láser. Cada batalla requiere una estrategia bien elaborada: si se agotan los escudos, se puede desviar energía de los láser, pero eso puede suponer quedarse sin armas. Es posible canalizar la energía de los escudos a la parte delantera o trasera de la nave; por ejemplo, si atacamos una gran nave llena de torretas, lo mejor será tener toda la energía delante, pero no podemos descuidar nuestra retaguardia cuando nos alejamos. Por tanto, durante los combates, nuestra mano derecha estará jugando con las configuraciones de energía, mientras que la izquierda controlará el TIE Fighter; un ejercicio de coordinación que requiere tiempo para llegar a dominarlo pero que acaba siendo muy satisfactorio.

Sin embargo, esta complejidad no valdría para nada sin las misiones que se nos presentan. Las explicaciones se presentan de forma esquemática, describiendo cuidadosamente los planes de ataque: el buque de asalto Tau destruirá el campo de minas para que los transportes imperiales puedan acabar con el crucero estelar Calamari; El grupo TIE Alpha se deshará de los cazas enemigos antes de que el grupo TIE Bomber se encargue de destruir los cargueros. Todo esto implica una gran estrategia, una mayor contextualización de tus acciones.

El ritmo firme de estos encuentros coreografiados logra que su diseño recuerde más a los corredores y pasillos de un FPS que al vacío del espacio. Y aún así, ofrecen una complejidad emergente en la que los planes se tuercen, en donde nos convertimos en la pieza clave para devolver todo al buen camino, y en la que las órdenes, claras y concisas, se ven oscurecidas por la densidad de la acción a nuestro alrededor. Debemos prestar atención constantemente a los escudos, esquivar los disparos de los A-Wing que nos persiguen y, al mismo tiempo, intentar fijar nuestro objetivo, sin perder nunca de vista lo que está ocurriendo en el campo de batalla.

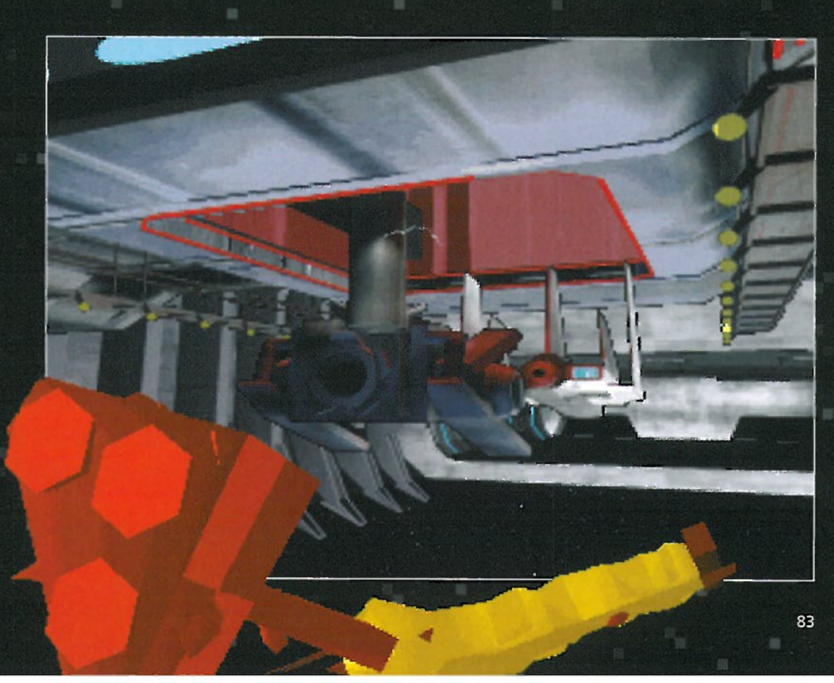
Entonces, ¿por qué es mejor que *X-Wing*? No es sólo por los gráficos 3D suavizados, ni por las mejoras del mapa, del sistema de apuntado y de la IA; es el peligro de pilotar un TIE Bomber hacia un buque de asalto. Es el poder poner las manos sobre el hardware militar que te ofrece el Imperio para acabar con sus enemigos. Es la forma de contar la historia. Es el convertirse en un engranaje de la maquinaria del Imperio. Y, sin duda, ese es un gran trabajo.



HISTORIA ANIMADA

Fiel a muchos juegos de vuelo que llegaron al PC por aquella época, como *Wing Commander*, *TIE Fighter* ofrece escenas 2D que nos permiten acceder a sus escuelas de combate, a nuevas misiones, al reproductor de misiones guardadas y otras características de juego. Animadas con una mezcla de secuencias dibujadas y otras prerenderizadas, facilitan un suave cambio entre el combate y la base Imperial. Las escenas de vídeo están bien dobladas y con un guión bastante bien escrito, pese al poco espacio que había en los formatos de la época.

Empezaremos por los ligeros, frágiles y poco protegidos TIE Fighters y Bombers, pero llegaremos a pilotar los buques de asalto (debajo) y el TIE interceptor. La progresión era muy superior a la que se veía en *X-Wing*.





CÓMO SE HIZO...
NARC

La revolucionaria alta definición ayudó a que NARC llevase la guerra contra las drogas a los recreativos

PLATAFORMA ORIGINAL: **RECREATIVAS** FABRICANTE: **WILLIAMS** ESTUDIO: **INTERNO** ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS** LANZAMIENTO: **1988**



RC

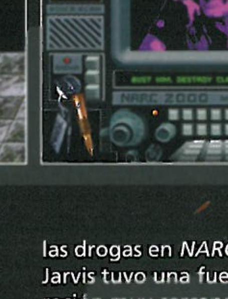
No es habitual que un pitbull intente arrancarle la cabeza a un diseñador de videojuegos, pero casi pasa algo así con *NARC*. **Eugene Jarvis** ríe, recordando la seguridad que tenían en su oficina de Raw Thrills, en Skokie (Illinois). "Mete a dos pitbulls en el estudio y se pondrán como locos. La jaula empezaba a saltar, y ellos se ladraban el uno al otro. Cuando se acercaban a la cámara, les veías la cabeza y pensabas: 'Ese bicho podría arrancarme un brazo'".

Si Miyamoto es el Spielberg de los videojuegos, entonces Eugene Jarvis es John Carpenter. En una época en la que muchos diseñadores se perdían en sus laberintos, las primeras creaciones de Jarvis, *Defender* y *Robotron: 2084*, destacaron por ser inteligentes e implacables, con más lugar para la sátira que para los sentimientos. A finales de los 80, dejó de interesarse por la ciencia ficción y se centró en los locales de strip-tease, traficantes de droga y vigilantes que recorrían las calles defendiendo la justicia a base de bazuka. Este tipo de juego requeriría un tratamiento diferente de los estilizados gráficos de neón que solía emplear Jarvis. Un proyecto rompedor que utilizaría actores y pitbulls reales, e incluso pantallas de alta definición.

NARC supuso el regreso del diseñador a una industria que había abandonado tras el crack

Jarvis: "Usamos altas resoluciones y creímos que nunca más se usarían las estándar. Por la época, salió *Double Dragon 2*. ¡Usaron una pantalla más grande, y a la gente le encantó!"











DI NO A LAS DROGAS

En 2005, Midway lanzó una nueva versión de *NARC* para PS2 y Xbox (tan nueva que no tenía nada que ver con el juego anterior). En esta ocasión podías tomar drogas, lo cual acarreaba beneficios tales como una mejor puntería (algo que, según nos han dicho, no funciona en la vida real). Jarvis: "Me decepcionó mucho. Todo eso del policía corrupto intentaba capturar el espíritu de GTA. Quería ver a Max Force y a Hit Man haciendo cosas grandes, pero no lo conseguían. Era como si John Wayne fuese el tipo malo, o si Clint Eastwood se convirtiese en una estrella del porno". Tuvo malas ventas.

de 1983. Jarvis no pudo mantenerse al margen durante mucho tiempo. Tras sacarse un máster en administración de empresas en Stanford, el atractivo de las nuevas tecnologías gráficas le convenció para volver a visitar el mundo de las placas ROM y las ranuras para monedas. Según nos explica, "al mejorar los juegos, aumentaba el número de animaciones. Hacían falta ejércitos de animadores. Y los animadores japoneses estaban acabando con nosotros. Me preguntaba qué otras técnicas podríamos utilizar". Fue en ese momento cuando Jarvis descubrió el vídeo digitalizado. "Teníamos aquella novedosa tecnología con la que podríamos revolucionar la industria. En vez de utilizar dibujos, de repente, podíamos representar emociones de humanos reales. No hace falta tener a 3.000 personas para crear cada píxel; tan sólo precisas actores y una pantalla verde, y con eso se pueden crear montones de animaciones cada día".

Resulta sorprendente, a la vista del tratamiento colorista que se le da a la guerra contra las drogas en *NARC*, saber que Jarvis tuvo una fuente de inspiración muy cercana. "Tenía unos amigos que habían sido drogadictos. Pude ver la devastación. Era frustrante: ¿cómo combatir las drogas sin acabar con la libertad civil de las personas?" Su respuesta fue crear una fantasía violenta donde los jugadores podían meterse en la piel de los vigilantes Max Force y Hit Man, y limpiar las calles, llegando a acabar con el gran jefe, Mr. Big.

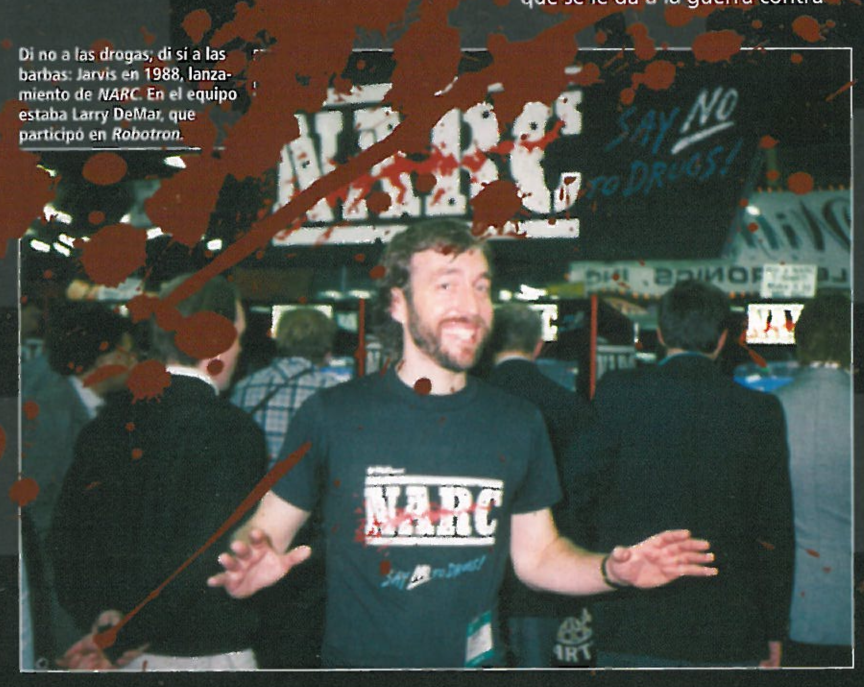
Estos nombres son un claro indicador de que *NARC* nunca pretendió ser una obra seria. Como era de esperar de Jarvis, el juego resultó ser delirantemente violento, con matones varios y payasos asesinos que troceaban a la gente con machetes. También incluiría secciones de conducción, jefes finales y docenas de personajes en pantalla, por lo que resultó ser un gran proyecto; y el equipo estaba dispuesto a arriesgarse, con esos exóticos procesadores de 32 bits y los monitores HD, aun cuando era un hardware poco conocido. "La tecnología era cara, pero Williams estaba deseando apostar por ella –dice Jarvis–. Su rama de videojuegos era nula en ese momento, así que éste era su intento para volver al negocio".

"La grabación tuvo lugar en el estudio del equipo, el cual, durante un mes, se convirtió en el hogar de yonquis, asesinos y pitbulls"

Jarvis lideró un equipo de unas siete personas. "Eran jóvenes y carecían de experiencia. Pero, a cambio, tenían la pasión y el deseo de hacer algo grande. Son como una banda de rock recién formada, dispuesta a tocar donde sea". Obviamente, cometieron errores, sobre todo en lo que respecta a los gráficos HD. Según Jarvis, "cometimos muchas tonterías. Empleamos 256 colores para cada personaje, y luego descubrimos que con 64 hubiese sido suficiente: no se notaba la diferencia. Nos enamoramos tanto de la tecnología, que nos dejamos llevar".

Grabar las secuencias digitales fue algo más complejo de lo que se esperaba. "Creamos el equipo de digitalización nosotros mismos, y la tecnología se negaba a funcionar como debía. Había días en los que conseguías grandes cosas, y otros en los que no conseguías nada". Tenían mucho que aprender, sobre todo al ser un grupo de diseñadores que nunca había trabajado en la industria del cine. "Aprendimos todo de Hollywood. La iluminación fue lo más importante: ilumina a un personaje por delante, y parece plano y blanco. Mételo así en un videojuego, y parecerá una tarta".
Con el tiempo, el equipo se trasladaría a la cocina. "Acabamos poniendo harina blanca en los pantalones. De repente, ganó una interesante dimensión".

La grabación tuvo lugar en el estudio del equipo, el cual, durante un mes, se convirtió en el hogar de yonquis, asesinos y, claro está, pitbulls. Jarvis ríe al recordarlo. El equipo logró superar todos los problemas y seguir adelante porque sabía que estaba creando algo especial. Jarvis comenta: "Era evidente que esta idea de utilizar actores y animales reales iba a triunfar".



Di no a las drogas; di sí a las barbas: Jarvis en 1988, lanzamiento de *NARC*. En el equipo estaba Larry DeMar, que participó en *Robotron*.



Las versiones domésticas variaban un poco. Jarvis: "El póster tenía manchas de sangre. Nintendo las hizo amarillas; ¡parecía que alguien había orinado en el logo!".



NARC fue un éxito, atrajo mucha atención gracias a su presentación en HD y sus gráficos digitalizados. Las animaciones eran mucho más sofisticadas que las que cualquier otro juego podría ofrecer, y la alocada jugabilidad convertía la cabina en un auténtico espectáculo. Aunque hubo algo de controversia en torno al tema de la violencia, el equipo ya contaba con ella. Jarvis comenta, con un orgullo incomprensible: "Alguien escribió que era 'una pesadilla surrealista'. Tuvimos publicidad, pero al centrar nuestro juego en la justicia, logramos librarnos de muchos problemas".

Puede que *NARC* no sea tan atemporal como *Robotron* o *Defender*, pero el sello de Jarvis, esas multitudes de enemigos en pantalla, logran dotar al juego de un atractivo visual duradero. "Como *Robotron*, cada pequeño detalle tiene su función particular –explica Jarvis–. En *NARC*, algunos enemigos te buscan a ti, otros intentan conseguir droga, los hay que quieren poner bombas; cada uno tiene una meta particular. Si consigues tener cinco o seis diferentes, logras tener un rico ecosistema que es diferente en cada partida".

NARC también ofrece una visión de un mercado de los videojuegos en plena época de transición. "Fue un cambio paradigmático, el paso de la maratón con una moneda a la idea de continuar, donde la gente podía meter más dinero para intentar llegar más lejos. De repente, tienes que conseguir que los jefes finales sean una barrera. Dices: '¡Necesito sacarle 3 dólares a ese jugador!'. Es una forma de arte comercial. Cuando la gente llega al final de este tipo de juegos, pasan a otra cosa; nosotros queríamos que se dejasen cientos de dólares llegado el final".

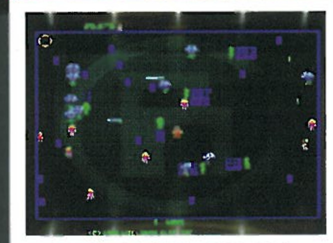
El eje central de la ruina económica era el jefe final, Mr. Big, una gigantesca cabeza capaz de dirigir todo un cártel de la droga sin ni siquiera tener manos. Jarvis se emociona al recordarlo: "Aquella secuencia era asombrosa. Le disparas a la cabeza, luego a la lengua, le explota la cabeza y disparas al cráneo. Es una asombrosa obra de arte de la programación realizada por Todd Allen. También tiene su truco. Le disparas a las vértebras, y tienes que acertar el tiro cuando abre la boca".

Jarvis sitúa a *NARC* como uno de sus cinco juegos preferidos, lo cual quiere decir que está a la par de *Smash TV*, pero no llega a igualar ni a *Robotron* ni a *Defender*. "Era un juego precioso. La gente no había visto nada semejante antes. Eso es lo bueno de los videojuegos. Cuando salió *Doom*, todos dijeron: '¡Oh, Dios mío, estoy en este mundo completamente nuevo!'. Cada vez es más difícil hacer algo así, y estamos más cansados, pero siempre se puede intentar algo nuevo".

Pese al éxito del juego, los gráficos digitalizados sólo tuvieron unos años de fama antes de quedar relegados a un segundo plano por culpa de los polígonos. Tras terminar su siguiente juego, *Smash TV* (un clásico en el que los concursantes se mataban unos a otros con la esperanza de ganar tostadoras), Jarvis abandonó Williams, que se convirtió en Midway tras una adquisición.

Jarvis, una rareza entre los diseñadores más conocidos, sigue trabajando en títulos para recreativa hoy día; su compañía, Raw Thrills, es la responsable de la serie *Big Buck Hunter* y *The Fast and the Furious*. Jarvis admite: "Nos va muy bien, pero las recreativas son un negocio con poca salida hoy día. Creo que estoy enamorado de las recreativas y de los juegos que ofrecen una satisfacción instantánea, en los que no es necesario pasarte cinco horas para poder comprar el volante para tu coche. Hay algo bello en las recreativas. No puedes ser el tercero en discordia creando un GTA, debes encontrar el lugar en el que puedas sacar lo mejor de ti mismo".

Durante una gran época de la historia de los videojuegos, Jarvis iba de éxito en éxito. Cuando le preguntamos cómo consiguió estar en sintonía con su público durante tanto tiempo, nos contestó al instante: "Yo era un jugador medio. Si eres un gran jugador, es mucho más difícil ser un gran diseñador, porque no entiendes al usuario medio. Yo era mi propio público, y todo aquello que a mí me gustaba, le acababa gustando también a la gente. Es como cuando oyes una canción y piensas: '¡Cómo la entiendo!'. En la época, yo estaba al mismo tiempo entre el público y en el escenario".



ROBOTRON: 2085

Como el padre de los shooters que usan dos sticks, a Jarvis le sorprende el renacer del género en el mundo de las descargas de juegos; de hecho, se plantea regresar al género. "Siempre quise hacer un nuevo *Robotron*. Y pienso: 'Bueno, debería hacerlo en 3D', pero claro, sería un juego muy distinto. Hay algo muy bello en los shooters en los que el usuario y la acción se ven limitados a una sola pantalla; es un juego puramente informativo, ya que ves todo lo que ocurre en el universo. Es como un tablero de ajedrez: tienes la información perfecta, y no hay excusas. Hay algo sencillo y muy bello en todo eso, y cuando te adentras en un mundo 3D, lo has perdido. El Tetris en 3D, el Pac-Man en 3D, nunca funcionan".



A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos



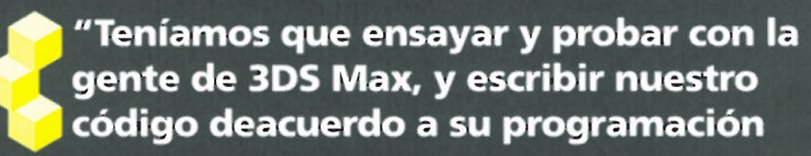
La familia entera

Es la época en la que aparecen los paquetes de diseño gráfico; y por primera vez, Autodesk incluye cuatro productos basados en juegos



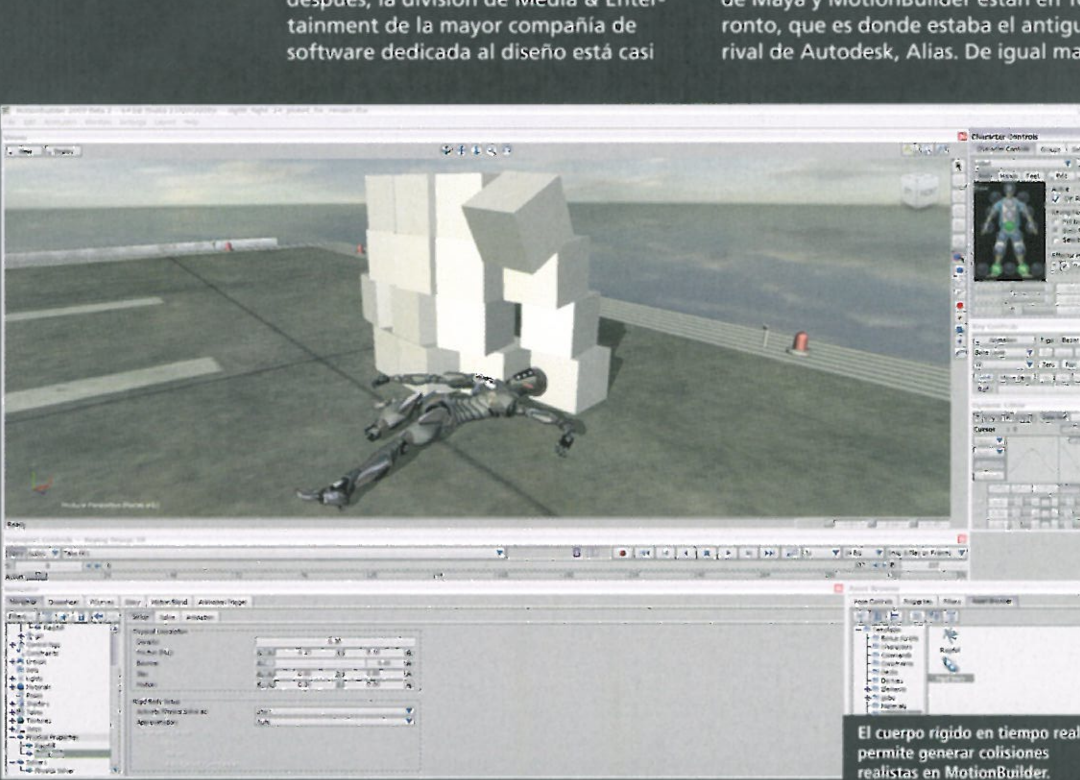
www.autodesk.com

Si buscabas un ejemplo de cómo de rápido cambiaba la escena comercial del sector, difícilmente encontrarías uno mejor que la predominancia de Autodesk en el modelado 3D, animación y en las herramientas de coloreado por parte de los desarrolladores de videojuegos. Después de todo, hace tres años su único producto en el mercado era 3DS Max. Por descontado, era el líder del mercado –por lo menos en términos de volumen– pero 36 meses y varios millones de dólares en adquisiciones después, la división de Media & Entertainment de la mayor compañía de software dedicada al diseño está casi en una situación de monopolio gracias a su posesión de 3DS y Maya, por no mencionar MotionBuilder o la herramienta de modelado Mudbox. Por supuesto, puedes comprar otros paquetes de diseño –de Softimage el XSI, de Luxology el Modo y de Pixologic el ZBrush, por ejemplo– pero el poder combinado de calidad y ventas de Autodesk es todavía el dominante.

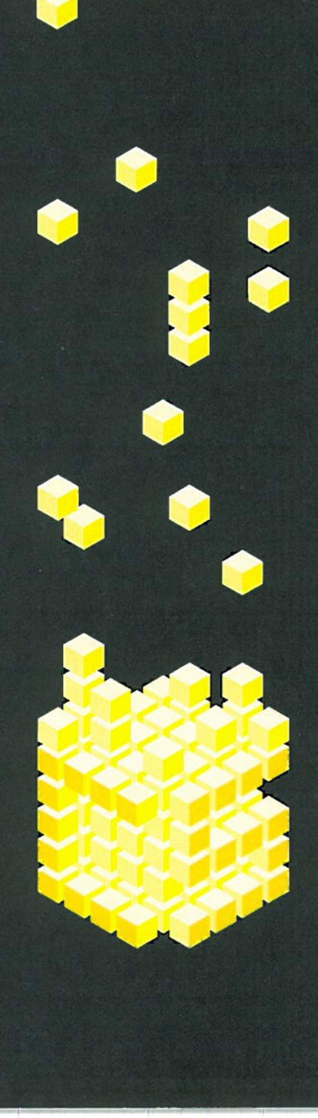


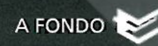
"Teníamos que ensayar y probar con la gente de 3DS Max, y escribir nuestro código deacuerdo a su programación

Los equipos de desarrollo son un poco complicados de mover en conjunto, por una sencilla razón: 3DS se desarrolla en Montreal, y los equipos de Maya y MotionBuilder están en Toronto, que es donde estaba el antiguo rival de Autodesk, Alias. De igual ma-



El cuerpo rígido en tiempo real permite generar colisiones realistas en MotionBuilder.



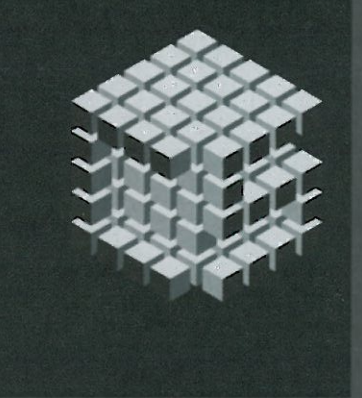










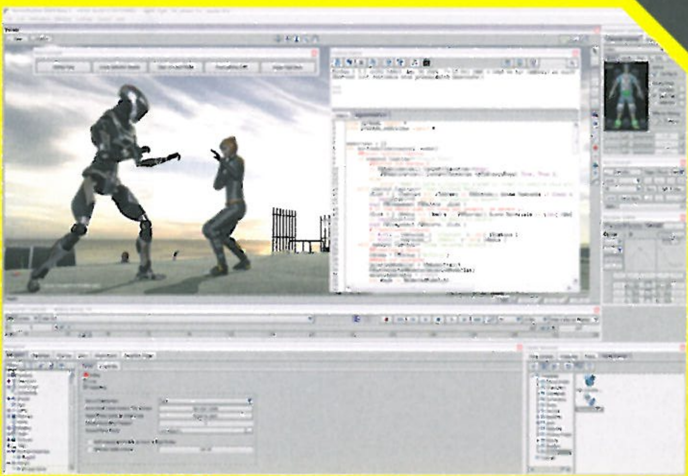


Mudbox 2009

El primer lanzamiento después de que Autodesk comprara al equipo creador de Mudbox, Skymatter, a finales de 2007 ha sido Mudbox 2009, algo así como Mudbox 2 pero con un acabado Autodesk, además de mucha reprogramación de código. Por otra parte, los objetivos del programa se centran en el rendimiento, el coloreado de texturas y otra cosa que Cardwell denomina presentación y renderización. "Hemos tenido algunas limitaciones con Mudbox 1. Teníamos un modo de sombreado por puntos, pero ahora somos capaces de rotar los escenarios con auténticas sombras e iluminación HDR", dice. Esta parte del lanzamiento utiliza un interfaz y un set up de cámaras más al estilo Maya que nunca. También se nota el esfuerzo que se ha hecho para reducir las diferencias entre gráficos del juego y los que ven los desarrolladores en el programa de edición. Sin embargo, la adición más importante es la de las herramientas de coloreado.

nera, la reciente adquisición de Mudbox tiene la mitad de su personal en Toronto y la otra mitad en un equipo de outsourcing situados en Europa del Este. Al menos los del departamento comercial de la marca ya tienen la lección aprendida, ya que sus últimos productos ya llevan el distintivo 2009 en su nombre, a pesar de que 3DS Max 2009 se lanzó en primavera de 2008 y este verano apareció una actualización.

En general, la interoperabilidad entre los cuatro programas está en auge. No siempre ocupa los titulares del sector, pero para los artistas, animadores y directores técnicos, los cuales tienen cada vez más peso en decisiones de compra, estas mejoras relativamente pequeñas pueden tener un gran efecto cuando se extienden en desarrollos de más de dos años para un lanzamiento fuerte. Por ejemplo, MotionBuilder 2009 ahora funciona mejor tanto con el Biped de 3DS Max con el Full Body Inverse Kinematics de Maya, y además maneja con soltura mapas creados en Maya, 3DS Max o Mudbox. La pequeña inestabilidad que antes afectaba a 3DS Max y a Maya ha sido uno de los mayores problemas de estos programas en el pasado. Dave Cardwell, uno de los creadores de Mudbox, apunta a esta interoperabilidad como una de las ventajas de la unión de Autodesk. "Antes teníamos que ensayar y probar con la gente de 3DS Max, y escribir nuestro código de acuerdo a su programación. Ahora tenemos sus planes de desarrollo, lo que es mucho más fácil para nosotros y nuestros usuarios."



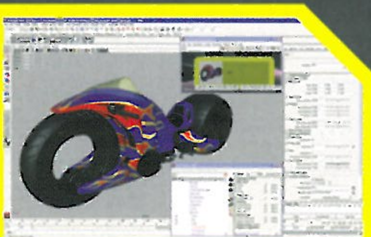
MotionBuilder 2009

En los últimos años, MotionBuilder no ha tenido la misma fama o éxito que 3DS Max o Maya, pero el ambicioso lanzamiento de 2009 se asienta perfectamente en la familia de Autodesk. MotionBuilder también puede ser licenciado por las compañías de videojuegos en la forma del motor de animación HumanIK, algo que Ubisoft utilizó en *Assassin's Creed* y EA en multitud de sus juegos deportivos.

Si hablamos de nuevas características, el objetivo era mejorar la calidad de la animación de los personajes, la personalización basada en scripts, así como una visualización mejorada. El anterior estrenó un sistema de cuerpo rígido, que permitía a los programadores modelar escenas en las que la interactividad entre personajes y objetos tenía plena interactividad a través de un sistema de colisiones. Esto, combinado con un ragdoll, se aplicaba sobre el control de la edición para crear movimientos realistas más rápidamente. El control adicional se proporciona a través de un editor Python de scripts, que ofrece un corretor de sintaxis así como opciones flexibles para el interfaz.

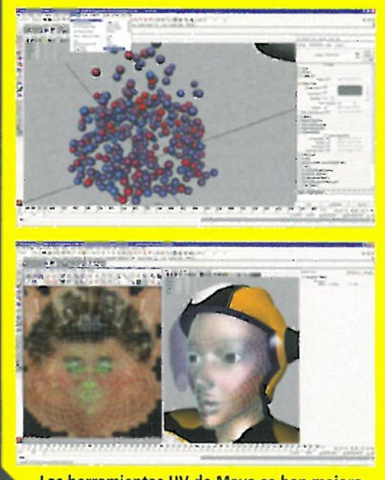


El nuevo ragdoll permite simular complejas interacciones entre un personaje y su entorno que de otra manera se tardaría mucho.

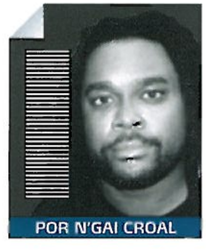


Maya 2009

Maya 2009 no es un lanzamiento grandioso, pero sí tiene incorporaciones interesantes, como el sistema nParticle, incluido en el Maya Nucleus. Esto se traduce en que cualquier cosa creada en nParticle funcionará en el módulo nCloth, haciendo posible combinar fluidos dentro de contenedores para crear objetos presurizados interactivos, por ejemplo. Otro nuevo componente es el sistema de animación por capas, que ha sido modificado desde el MotionBuilder. Te permite crear animaciones de la misma manera de trabajar por capas de Photoshop. Estas capas, que pueden ser de librería o bien por captura de movimiento, se pueden doblar, fusionar, agrupar o reordenar, según se añaden a las capas precedentes. Maya 2009 también incluye soporte oficial a los scripts MEL publicados en la última actualización gratuita de herramientas.



Las herramientas UV de Maya se han mejorado con un sistema interactivo de piel.

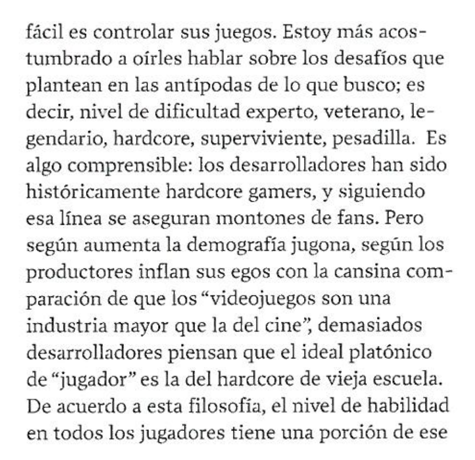

POR N'GAI CROAL

JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

La línea de meta

Dos columnas atrás, escribía sobre mi reticencia a la hora de empezar a jugar a ciertos títulos. Para mí es muy complicado darle una segunda oportunidad a un juego. Muchos factores afectan a esta forma de ver las cosas, pero asumiendo que el juego en cuestión pase mi nota de corte en términos de calidad, la dificultad a la hora de manejarlo es un indicador preciso sobre si lo terminaré o no. (Sí, puede que estuviese más motivado a terminar lo que empiezo si tuviese que pagar por mis juegos, pero eso es asunto para otra columna.) Puede que te preguntes: "Si estás de bajón con el sector, ¿por qué no te tomas un tiempo para calmarte?" El problema es que no confío en la mayoría de desarrolladores cuando se trata de equilibrio dentro de los juegos.

En mis diez años de cobertura sobre videojuegos, pocas veces he oído a desarrolladores gastando mucho tiempo en debatir cómo de fácil es controlar sus juegos. Estoy más acostumbrado a oírles hablar sobre los desafíos que plantean en las antípodas de lo que busco; es decir, nivel de dificultad experto, veterano, legendario, hardcore, superviviente, pesadilla. Es algo comprensible: los desarrolladores han sido históricamente hardcore gamers, y siguiendo esa línea se aseguran montones de fans. Pero según aumenta la demografía jugona, según los productores inflan sus egos con la cansina comparación de que los "videojuegos son una industria mayor que la del cine", demasiados desarrolladores piensan que el ideal platónico de "jugador" es la del hardcore de vieja escuela. De acuerdo a esta filosofía, el nivel de habilidad en todos los jugadores tiene una porción de ese jugador ideal. Pero esta filosofía no se ajusta a la variedad demográfica que ahora practica este entretenimiento digital. (Mitch Krpata, del Boston Phoenix, ha compilado en su blog una excelente serie de posts, bajo el título *La Nueva Taxonomía Del Jugón,* que repasa las nuevas formas de designar a los usuarios, con todas las denominaciones entre casual y hardcore; merece la pena buscarlo en Google.)



> ¿Qué sentido tiene continuar diseñando juegos de forma que muchos de los que los compran no pueden, o no quieren, terminar el juego?

Ya he escrito antes en este espacio sobre la necesidad que tienen los desarrolladores para replantearse los desafíos, la progresión y la dificultad en los videojuegos. Pero el punto en el que me quiero centrar es el siguiente: ¿qué sentido tiene continuar diseñando juegos de forma que muchos de los que los compran no pueden, o no quieren, terminar el juego? Por decirlo de otra forma, ¿cuántos juegos más pueden venderse existiendo una duda sobre el hecho de que puede que no se terminen el juego rondando en las cabezas de los usuarios?.

Precisamente era lo que más me gustaba de las vita-cámaras en Bioshock, que resucitaban al jugador sin restaurar la salud de los enemigos. Era una garantía de que, por muy chungas que se pusieran las cosas, iba a poder pasarme el juego. De hecho, cuando jugué a la versión review de PS3, las vita-cámaras me invitaban amablemente a volver a pasarme el juego, esta vez como rescatador en vez de cosechador de Little Sisters, en un nivel de dificultad mayor. Pese a que muchos jugones criticaron las vita-cámaras por hacer que el juego fuese demasiado fácil de completar, luego tuvieron que callarse cuando apareció un botón que desactivaba las vita-cámaras haciendo el juego más complicado. Y aunque estoy muy concienciado a la hora de valorar la curva de dificultad en un juego, estoy de acuerdo en que cada uno debería buscar el tipo de desafío que más le plazca, ya sea en nivel de dificultad fácil o legendario.

Demasiados juegos nos piden que elijamos un nivel de dificultad basado en nuestra experiencia, o bien si nos hemos pasado ya el juego. Esto no tiene sentido teniendo en cuenta que los primeros niveles de los juegos siempre nos enseñan cómo se controlan. Algunos títulos, como *Call of Duty 4: Modern Warfare,* utilizan una misión inicial de entrenamiento que al ser superada nos recomienda un nivel de dificultad. Otros, como *God of War,* nos preguntan si queremos reducir la dificultad tras intentar en repetidas ocasiones superar un desafío. Ambas aproximaciones son indudables mejoras, pero todavía hay un vacío, un gran hueco para hacerlo aún mejor. ¿Por qué no utilizar los logros de Xbox 360 o los trofeos de PlayStation 3 de títulos del mismo género que ya haya jugado el usuario para determinar mejor el nivel de dificultad inicial? ¿Por qué no nos permiten cambiar el nivel cuando morimos? (*Tomb Raider: Underworld* sí permite hacer esto, con interesantes parámetros controlables como la salud de Lara y de los enemigos). ¿Por qué no tener un modo Dios/Paseo (no bloqueado), no como un truco, sino desde el principio, en los juegos no basados en puzles para que los usuarios menos habilidosos también puedan pasárselos?

En fin, ya que nos dejamos cantidad de pasta en comprar este o aquel videojuego, los usuarios queremos ser entretenidos, desafiados o incluso castigados, pero todos queremos terminar el juego de una manera satisfactoria. Así que, por favor, ayudadnos a conseguirlo.

***N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista* Newsweek. *Puedes encontrar su bitácora en la dirección* blog.newsweek.com/blogs/levelup/**



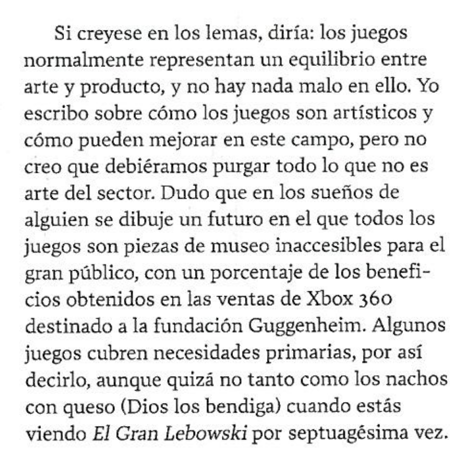
HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

Las grandes preguntas

POR RANDY SMITH

En un extremo tienes el "arte": los *Girasoles* de Van Gogh, el *David* de Miguel Ángel, tubos concéntricos de metal elegantemente colocados enfrente de un edificio de oficinas, o una bailarina desnuda aullando e intentando tocar el xilófono con sus pies. Ya sabes, arte. En el otro extremo tienes "producto": crepes listas para meter en el microondas, peluches de Pokémon, gafas de sol para mascotas. Chismes inútiles que agregan poco valor real a nuestras vidas. El espacio entre los extremos está densamente poblado. *La Jungla de Cristal 4.0,* aún basada en su propia degeneración, no era una película en la que no hubiese arte. *Harry Potter* se aproxima de forma muy competente a la literatura infantil, pero eso no lo exime de ser un producto. Entonces, ¿cuál sería el resumen de sus diferencias? ¿El arte sólo cuenta con la expresión y el producto sólo piensa en el beneficio? *Mario Kart* no hace mucho por desarrollar mis horizontes, pero paso bastante tiempo jugando y me siento gratificado cada vez que lo hago.

Quizá sea más importante preguntar cuánto hay de arte y cuánto de producto en un videojuego medio. ¿Cuál sería la mezcla ideal de ambos factores? Esta pregunta puede resultar capciosa, porque, personalmente, opino que un factor no tiene que comprometer al otro. El juego que busque desesperadamente el mayor atractivo cueste lo que cueste acabará diluyéndose en el mínimo común denominador y convirtiéndose en un título soso. Por otro lado, el juego que busque convertirse en una vibrante expresión personal, a costa de toda posibilidad de aproximación jugable, se convertirá en un juego de nicho reducido. Pero, si incluso el hecho de equilibrar ya es un desafío, las motivaciones para hacer algo de calidad artística con poder de producto pueden reforzarse mutuamente. Desde un punto de vista artístico, preferiría que hubiese mucha gente capaz de conectar con mi trabajo en lugar de sólo unos pocos, partiendo del hecho de que no tengo que comprometer el núcleo de la idea para conseguir esto. Incluso, bajo el yugo cruel de los beneficios, la realidad de la mayoría de los juegos con pretensiones es que no sólo buscan arrasar en ventas, sino también gustar a los usuarios. Entonces, ¿el arte es sólo materia prima? Observa los taquillazos en cine y piensa cuánto les ayudó su parte artística para alcanzar esas cifras de audiencia: *Titanic, El Señor de los Anillos, Piratas del Caribe, El Caballero Oscuro, Harry Potter, La Amenaza Fantasma, Shrek 2, Jurassic Park...* ¿arte o producto?



> "Desde un punto de vista artístico, preferiría que hubiese mucha gente capaz de conectar con mi trabajo en lugar de sólo unos pocos"

Si creyese en los lemas, diría: los juegos normalmente representan un equilibrio entre arte y producto, y no hay nada malo en ello. Yo escribo sobre cómo los juegos son artísticos y cómo pueden mejorar en este campo, pero no creo que debiéramos purgar todo lo que no es arte del sector. Dudo que en los sueños de alguien se dibuje un futuro en el que todos los juegos son piezas de museo inaccesibles para el gran público, con un porcentaje de los beneficios obtenidos en las ventas de Xbox 360 destinado a la fundación Guggenheim. Algunos juegos cubren necesidades primarias, por así decirlo, aunque quizá no tanto como los nachos con queso (Dios los bendiga) cuando estás viendo *El Gran Lebowski* por septuagésima vez.

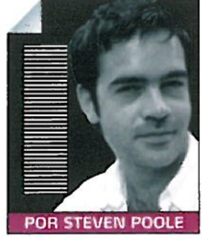
Creo que la distinción entre arte y producto nos distrae de la clave. Lo que me impresiona, por ejemplo, de Harmonix, no es que hayan convertido a *Guitar Hero* y a *Rock Band* en productos ridículamente exitosos, sino que han respondido fabulosamente a una demanda que no sabíamos que existiera. Como Greg LoPiccolo explicó en una entrevista que le hice para EDGE, el lema de su compañía es trasladar el regocijo de tocar un instrumento a gente que no sabe tocar ninguno. Es un objetivo loable que sólo nuestro medio puede conseguir de forma única, pero no de una única forma. Vivimos en un mundo donde los temas que determinarán el futuro de nuestra especie, como el cambio climático, la economía o la ingeniería genética, son dictados por gigantescos sistemas interconectados cuyos comportamientos a largo plazo son contraintuitivos al cerebro humano. ¿Se tomaría la gente más en serio las implicaciones del calentamiento global si hubieran crecido con *SimEarth* y hubiesen tenido la oportunidad de aprender cómo funcionan estos sistemas a través de juegos? ¿Qué más pueden hacer los videojuegos? ¿Qué no pueden hacer?

Yo soy como tú. Me interesa el entretenimiento puro, sin adulterar. Pero me he dado cuenta de que los juegos, películas, libros y canciones que más me pegan son aquellos que capturan matices de mi yo interior, o que me motivan para ser mejor persona. Y aunque esta apreciación tiene poca correlación sobre si son juegos que me conciencian sobre un tema en concreto, tenemos que estar orgullosos de formar parte de una industria que evoluciona hacia metas superiores de una forma que no se había visto antes. Además, sí existe una conexión entre hacer saltar por los aires asteroides vectoriales y mejorar el mundo para hacer la vida de la gente mejor.

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.







POR STEVEN POOLE

GATILLO FÁCIL

Dispara primero, pregunta después

Más allá del pad

Los jugones se han acostumbrado a tener las cosas fáciles. Aplaudo sin dudar la interpretación que ha hecho Quantic Dreams en la jugabilidad de *Heavy Rain,* como ya vimos en el reportaje de EDGE de hace un par de meses. Si quieres esconderte, el sistema automáticamente dicta una serie de extrañas y rapidísimas combinaciones de botones. La incomodidad que sientes en tus dedos emula el malestar de tu personaje. Y por eso puedes identificarte más con tu personaje, porque compartes su dolor. Es una idea excelente, y sólo falta que otros desarrolladores valientes adopten el mismo planteamiento.

Yo estoy trabajando actualmente en un documento similar, titulado provisionalmente *Chubby Drizzle (Llovizna Escasa),* que traerá un periférico de 250 euros, que pondrás en el techo o sobre el sofá, y que se conectará a un grifo. El dispositivo en cuestión comenzará a soltar agua fría mientras juegas, por lo que podrás sentir como si de verdad estuvieras en un mundo donde siempre está lloviendo. Esto es sólo el principio, por supuesto. Quizá también estaría curioso incluir una catana bien afilada para cortarte un brazo en caso de que perdieras una ronda en *Soul Calibur IV.* Los desarrolladores, naturalmente, querrían evitar el engorro de pasar por los tribunales en caso de que matasen a demasiados usuarios. Quizá, si tu personaje muere en un shooter, la consola podría dispararte un mogollón de pelotas de goma en vez de disparar balas reales. La idea no es nueva. En 2001, dos estudiantes de la Academia de Artes de la Comunicación, en Colonia, construyeron la original PainStation: un clon del Pong que les daba descargas eléctricas a los jugadores o les atizaba en la mano con un cable. La segunda versión también incluía flashes de luz para desorientar a los jugadores. El objetivo, en vez de poner al jugador en una situación hiperrealista inmersa en un universo digital que lo flipas, era más bien lo contrario. "Uno de los aspectos más importantes del dolor en el juego es distraer a los usuarios de la propia jugabilidad", explicaron entonces.

> Quizá, si tu personaje muere en un shooter, la consola podría dispararte un mogollón de pelotas de goma en lugar de balas reales

La incomodidad, a menudo, aliena al jugador según aumenta su empatía por su avatar virtual. Lo que es difícil de decidir es cuándo este tratamiento va a ser útil. Es inevitable mencionar, para aquellos que hayan completado *MGS4,* la impresionante escena del corredor (seguramente ahora estén asintiendo sabiamente), con probablemente la mejor excusa para machacar los botones desde *Track & Field.* Pero en el último acto de *MGS4* también aparecen por sorpresa algunos Quick Time Events, lo que parece atender a unas causas cibernéticas mayores: ¿cómo vas a hacer para que el jugador consiga unos movimientos flipantes sin que tenga que complicarse la vida con el sistema de control? Kojima resuelve la supuesta facilidad de los movimientos exigiendo una prueba de reflejos: cuanto antes pulses la combinación, mejor. Esto funciona en el contexto particular de las artes marciales, cuando el cuerpo entrenado de un luchador reacciona automáticamente a determinados movimientos "programados" en su sistema neuromuscular, donde los reflejos son extremadamente importantes.

Por otra parte, es posible que la creciente moda de los Quick Time Events en juegos de indudable calidad haya nacido desde la resignación, por parte de los programadores, a admitir que los actuales sistemas de control en los videojuegos son impotentes a la hora de avanzar en una dirección artística. Los más progresistas están intentando separarse de este paradigma, donde el jugador combina discretas y sencillas acciones —pegar, disparar, saltar, agacharse— que pueden ser permanentemente asignadas a diferentes botones del mando. Pero ¿cómo sería un pad con las miras puestas en una forma de vida virtual análoga a lo que vemos en pantalla? Control de movimiento como en la Wii o en el Sixaxis (ya que no quiero agacharme por mi cuarto de estar para que el personaje haga lo mismo).

Los Quick Time Events tienen una gran ventaja, en lo que en ocasiones anteriores he denominado "amplificación de entrada de datos", viendo la complejidad de los movimientos en contraste con la facilidad a la hora de pulsar los botones. Pero como los Quick Time Events son contextuales, la función de los botones depende en gran medida de las circunstancias en las que se pulsen. Esencialmente, acabas eligiendo las acciones de un menú diferente en cada ocasión. O lo que es lo mismo: estamos dando un paso atrás en la inmersión cibernética.

Al final, la incongruencia de tener que pulsar incómodas secuencias de botones para que tu personaje se esconda en *Heavy Rain* puede verse como un ejemplo de cómo los diseñadores de hoy día afrontan este problema. Lo que quieren, o intentan, permitir es que el jugador haga ciertas cosas, pero ¿cómo las hará entonces el personaje? Quizá el mando, tal y como lo conocemos hoy día, ya no da para más. En tal caso... ¿qué lo sustituirá?

Steven Poole es el autor Trigger Happy:* La vida interior de los videojuegos. *Visítale online en su web stevenpoole.net



Fórum



Número 31

F

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de www.revistaedge.es

Tema: Abuelos gamers:

A mi abuela le dio por jugar a Tekken 3, yo sólo tuve que explicarle para qué servía cada botón y se lo pasó pipa.

Ahís

Pusimos Mario Kart Wii a mi abuela (que es bastante mayor). La liaba parda yendo en contra dirección todo el rato y se metía contra las vallas. Se mareaba al vernos jugar cosa mala. El 99% de la gente mayor de 60 años no va a tocar una consola ni que le vaya la vida.

aixafa_gui

Los míos no creo que se interesaran lo más mínimo por los videojuegos, ni siquiera por la tal Wii de la que dicen es una atrapa-abuelitas. Las abuelas no compran consolas.

cutreport

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista EDGE, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta.28010 Madrid

Para que la situación de los videojuegos mejore en nuestro país, llegue a muchos más hogares y nos animemos incluso a desarrollarlos en profusión, sólo hay que reducir al mínimo el esfuerzo que supone jugarlos. Pongámonos en contexto: la única expresión artística y de consumo que tiene visos de gozar de éxito es aquélla que no exige demasiada implicación. La clave del éxito es el entretenimiento fácil, en los videojuegos y en lo demás: el porcentaje de personas que están dispuestas a profundizar es escaso y lo normal es que la ampliación de las ventas venga de la mano de una merma de contenidos y calidad. Las subvenciones estatales, si se dan con el mismo criterio que las ayudas al cine español, casi por mí que las destinen a propósitos humanitarios, porque la cosa no luce en absoluto, sumándole que casi todo en el ámbito del desarrollo cultural de nuestro país lleva un cierto retraso.

Tras cuarenta años de cuarentena ideológica, nos vimos inmersos en una contracultura que, en rigor, carecía de contenido y personalidad propios: era un remedo de vivencias ajenas. Hoy recogemos los frutos de esta trayectoria y creo que la situación de los videojuegos irá mejorando tímidamente en nuestro país, sí, pero siempre a remolque de lo que hagan otros. Me pesa que así sea.

Alienito (vía foro)

Todos estamos de acuerdo en que la promoción de una mejor visión del mundo de los videojuegos en nuestra sociedad es lo mejor contra la tremenda ignorancia que aún existe a hombros del sector. Combinarlo con alguna que otra subvención económica a los estudios y en I+D, sería ideal. Pero... ¿Realmente necesitamos que el videojuego sea considerado un arte?

Ya somos la primera industria. Sin embargo, empezamos a padecer de las mismas enfermedades que el resto de productos audiovisuales. Y es en la palabra ÐproductoÐ precisamente donde radica la mayor de las debilidades de este mundo. ¿Por qué nos invaden los FPS? Porqué como producto es la apuesta más fiable; desde Doom hasta Killzone hay un largo camino; en mi caso desde la niñez hasta casi

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

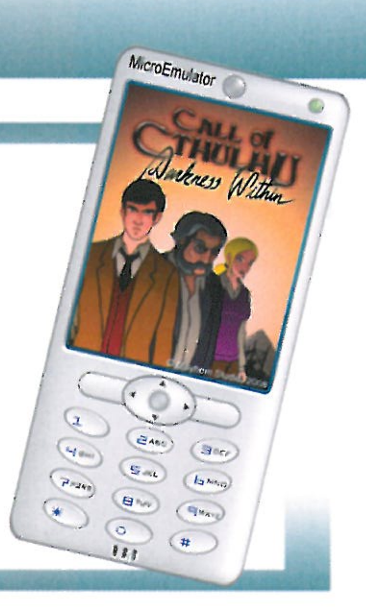
Te recordamos las notas de los juegos aparecidos en el número 28 de Edge y, para que tengas una visión más completa, hemos recopilado las notas de diversos medios online y offline de todo el mundo.

	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	XTREME (sobre 10)	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCION (sobre 100)	XBOX 360 (sobre 10)	PLAYSTATION RO (sobre 10)	PLAYMANIA (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	EGM (sobre 100)	MERISTATION (sobre 10)	VANDAL (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	1UP (A=10/F=0)	IGN (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)
LITTLE BIG PLANET	10	95	-	-	-	-	-	96	-	-	-	9,6	9	A+	9,5	9
MOTORSTORM PACIFIC RIFT	7	-	-	-	-	-	-	-	30	-	-	-	8	A-	8,3	7
FIFA 09	8	94	9,2	-	-	9,5	9,5	93	-	-	9	9,4	8,5	-	8,6	8
PES 2009	5	92	8	-	-	-	-	89	-	-	8,5	8,5	7	-	-	-
WARHAMMER ONLINE	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9,2	8,5	B	9	8
MIDNIGHT CLUB: L.A.	7	92	-	-	-	-	-	93	-	-	8	9	7,5	-	8,5	-
DE BLOB	8	72	8,2	90	88	-	-	-	-	-	8	8,3	8	B	8,4	8
CRYSIS WARHEAD	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9	9,4	9	B+	9,4	9
SAINTS ROW 2	5	89	-	-	-	8,4	-	85	34	-	8	8,6	8	B	8,2	-
LEGENDARY	4	69	-	-	-	-	-	-	-	-	5	6,7	-	-	-	-
BROTHERS IN ARMS...	6	86	8,5	-	-	8,7	8,9	86	31	-	6,5	8,2	8,5	B-	7,6	7
MEGAMAN 9	7	-	8,9	85	73	-	-	-	-	-	8,5	8	8,5	B+	8,6	
WIPEOUT HD	8	-	9,1	-	-	-	-	-	-	-	9	9,4	7,5	A	9	9
PHOENIX WRIGHT T&T	7	-	-	82	80	-	-	-	31	7,83	8	8	7,5	A-	7,7	8
SONIC CHRONICLES	7	87	-	86	86	-	-	-	-	-	8,5	8,5	6,5	A	6,5	7



¡Prueba esta demo en la web de EDGE!

Entra en **revistaedge.es** y juega GRATIS a *Call of Cthulhu: La Oscuridad Interior,* una aventura gráfica basada en el mundo inventado por Lovecraft.
Además, si te descargas el juego en tu móvil, entrarás en el sorteo de un lote de regalos que incluye una impresora de fotos Polaroid POGO, el juego para Wii *Lego Star Wars* y el juego para Nintendo DS *Jam Sessions.* Esta promoción estará en nuestra web hasta el 22 de diciembre.



mis 28 años y, he de reconocer que me invade una sensación de nostalgia cuando pienso en los primeros juegos de id Software. Una sensación de que alguien intentara innovar, de que los videojuegos tenían en sus manos el poder de revolucionar el entretenimiento y de que aún nos quedaba todo un universo que explorar. Sin embargo, a día de hoy, el sentimiento parece totalmente contradictorio. La avalancha de títulos de este género me hace replantear las cosas. La gran máquina comercial lo está engullendo todo y eso sólo va en detrimento del sector. ¿Nos hemos vuelto conformistas? ¿Más dinero significa mayor calidad? Es evidente que a nivel gráfico sí, que ahora existe física en los entornos y que podemos crear cosas que antes eran inimaginables, pero... ¿Estamos aprovechándolo? **Juan Navarro (vía email)**

Ahora, un buen punto de mira debería estar enfocado a la evolución narrativa y al poder de inmersión en los futuros lanzamientos. Coincidimos contigo en que una cultura digital tan globalizada es perjudicial para la industria, y es que aunque la hamburguesa se vista de aditivos, hamburguesa se queda.

Ahí está la clave de Dead Space, en la ambientación. Es obvio desde hace tiempo que este juego iba a ser una amalgama de clichés de terror y ciencia-ficción y, no sólo de Alien, sino de otros títulos célebres como La Cosa y, otros no tanto, como Horizonte Final. También de Jerry Goldsmith en la banda sonora o de Doom 3 en la mecánica. Pero toda esta ensalada de inspiraciones ha dado a luz un juego que derrocha estilo y personalidad y que, en sólo dos horas y pico de juego, me ha dado momentos muy buenos, en concreto los de gravedad cero y los de vacío espacial. Aparte, la acción está muy bien desarrollada gracias a la mecánica de desmembramiento y de estabilización. Me sorprende el daño que está haciendo el exceso de Quick Time Events (QTE) a la industria, pero cuando esperé unos 4 segundos a que saliese el indicador de botón a pulsar para seguir la espectacular escena del tentáculo... no, amigos, el culo se lo tiene que salvar uno mismo.
Evil Mask (vía foro)

Como dices, Dead Space nos hace sentir tan solos en nuestra habitación como al ingeniero protagonista. Lo de tener que hacer las cosas él mismo, no sabemos si al pobre le parecerá tan bien como a ti.

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio una pistola con puntero láser para Wii. La carta ganadora de este mes, premiada con una pistola láser con puntero es de **Alienito.**





Tema: Emociones a flor de juego:

A mí me produce emoción saber que me encuentro ante el final de un juego, ver un espacio épico y pensar: "ahora es cuando me lo paso".
cutreport

Un día, volviendo de clase, me encontré a mi hermano jugando a mi partida de Zelda, y sí, pasándoselo. Me llené de un cúmulo de emociones que no sabría como mostrar.
Elendow

Depende del día prefiero ser Link, alguien que va haciendo siempre el bien...
gokuten

Cada vez que veía a Sephirot (FFVII) en la pantalla, le señalaba con el dedo, con mis ojos clavados en los suyos, mientras mascullaba: "te mataré".
Neo21

Siempre he sido un miedica, y RE 2 me daba mucho miedo pero a la vez me divertía. Resultado: dos noches enteras en vela y sólo dormir durante el día.
ForCorleone

...Otro día me apetece ser el protagonista de GTA, para poder matar y matar hasta llegar al punto máximo de diversión.
gokuten

Simplemente, creo que los videojuegos no están ahí para emocionar. O al menos no para hacernos llorar de pena.
Wii

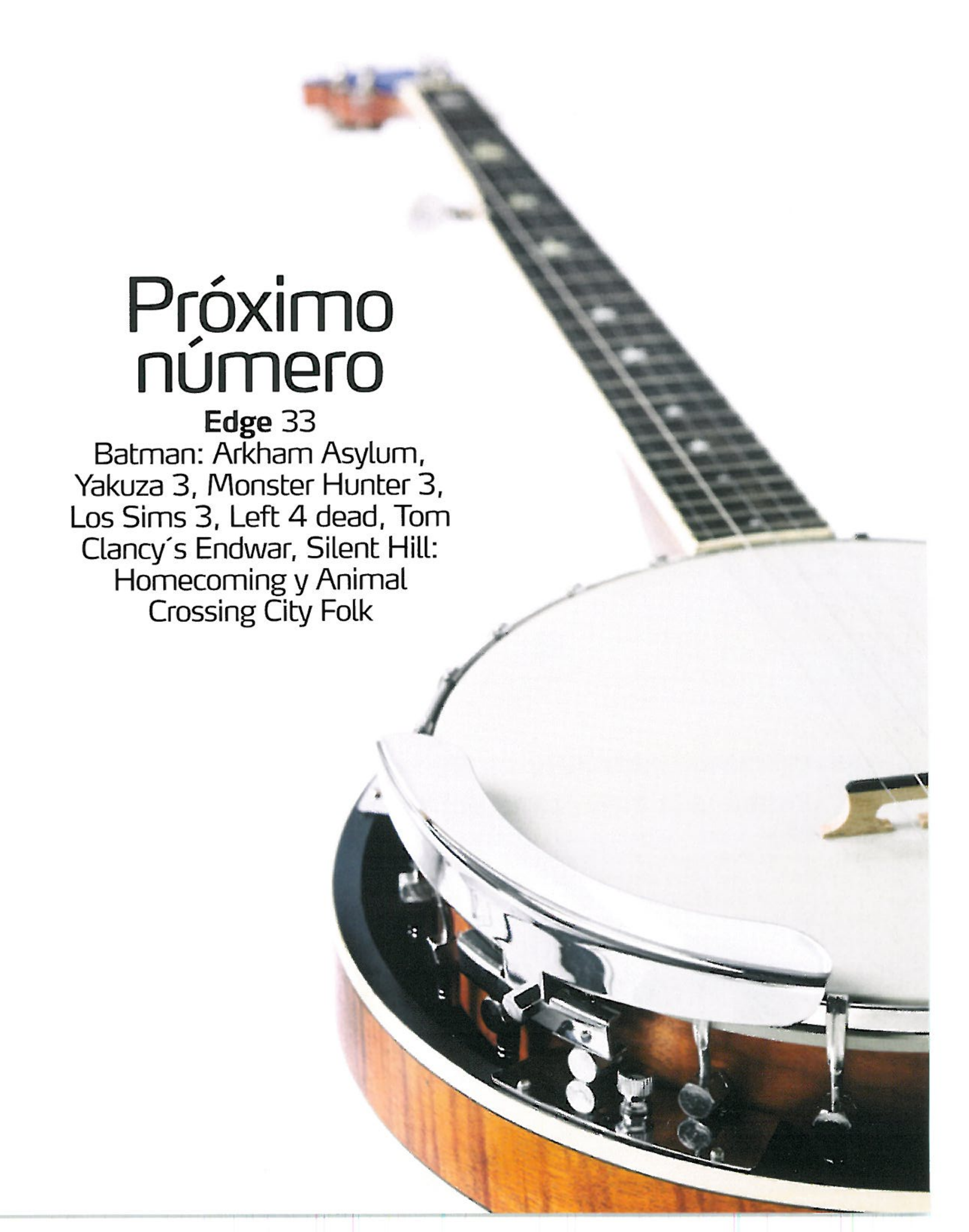
Green Hill de Sonic The Hedgehog. Era maravilloso: las palmeras, las florecitas, el fondo con esas nubes blancas... hasta los enemigos parecían tiernos.
Ahis

Recuerdo haber tragado bastante saliva enfrentándome a Laughing Octopus en MGS4.
Evil Mask

Llorar a moco tendido, no. Humedecer los ojos, sí. Como Lost Odissey. A los macho man, jugadlo con la mente abierta.
KerythRix

Relación de los 20 lectores premiados con un juego *Star Wars: El Poder de la Fuerza,* sorteados en el número 30 de EDGE:

José Martínez, Valencia
Jordi Gelonch, Lérida
Abraham Ortega, Albacete
Desirée Cardona, Barcelona
Fco. Javier Morilla, Gerona
Pablo Olivares, Asturias
Daniel Delgado, Madrid
Antonio Villar, Valencia
Antonio Rodríguez, Lugo
Fernando Navarro, Madrid
Juan Alberto Guzmán, Málaga
David Baella, Barcelona
Luís Miguel Benito, Cantabria
Inmaculada Pérez, Alicante
Joan Carles Álvarez, Barcelona
Manuel López, Lérida
Mª José Viaña, Madrid
Alfonso de Antonio, Segovia
Alexandre Puig, Barcelona
Juan Ramón Jaén, Cádiz



Próximo número

Edge 33
Batman: Arkham Asylum, Yakuza 3, Monster Hunter 3, Los Sims 3, Left 4 dead, Tom Clancy´s Endwar, Silent Hill: Homecoming y Animal Crossing City Folk



JUGAR CON EL MÓVIL NO ES PROBAR SONIDITOS.

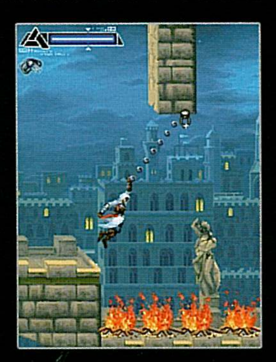
VERDAD VERDADERA

Encuentra los mejores juegos de Gameloft para tu móvil en Yoigo SurfPort http://movil.yoigo.es

EL INTERNADO



ASSASSIN'S CREED



DIAMOND TWISTER



CSI MIAMI



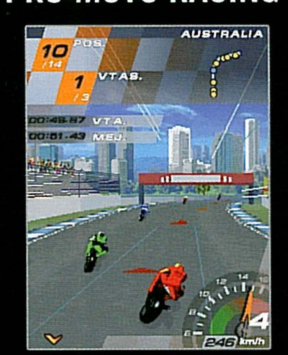
FERRARI WORLD CHAMPIONSHIP



BLOCK BREAKER DELUXE 2



JORGE LORENZO: PRO MOTO RACING



CONFIGURA EL ACCESO EN TU MÓVIL YOIGO ENVIANDO GRATIS UN MENSAJE DE TEXTO CON LA PALABRA TODAS AL 500

Accede con tu móvil a *http://gameloft.com*



www.gameloft.com



12+
www.pegi.info
REDLYNX
TRIALS 2
SECOND EDITION
DESAFÍA LA GRAVEDAD
Juega ya!
Descarga la DEMO
FXINTERACTIVE.COM
+60 pistas
DISEÑADAS PARA REALIZAR ACROBACIAS ESPECTACULARES
CAMPEONATO NACIONAL Y MUNDIAL POR INTERNET
TODOS LOS SECRETOS PARA VENCER LA GRAVEDAD
Hazte con él por sólo
9'95€
FX
FXINTERACTIVE.C